闘うパソコンゲームマガジン

昭和63年4月1日発行（毎月1回1日発行） 第6巻 第4号 通巻第41号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1988 4月号 VOL.41 定価490yen



RPGニュー御三家
最強連載
ソーサリアン
ハイドライド3
マイト&マジック

スクープ!
ソーサリアン魔法の作り方
120種完全公開!!

特別付録
コミックコンプティーク創刊記念
マルチに使える!
特製ノート

第2部
堂々完結!
神聖記ヴァグランツ
Vagrants

日本一わかりやすい!
シミュレーションゲーム
大特集
スーパー大戦略/カリ・ユガの光輝/ガイフレーム/
太平洋の嵐/アート・オブ・ウォー海戦版

C&C Computers and Communications

MA/FA

ステレオ12音源の感動、
デジタルサンプリング機能の魅力、
ミュージックソフトの誘惑。
サウンドに秀でたニュー88です。



新　登　場

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
（320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能）
本体標準価格――198,000円

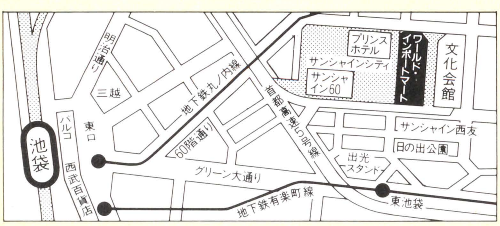
NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FA
320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格――168,000円

●FM6音、リズム6音の迫力あるステレオ12音源。●クラス初、ADPCMによるデジタルサンプリング機能を搭載。●オリジナルなサウンドが簡単に創れるソフト"インスタントミュージック"（別売）の提供。●辞書ROM搭載による連文節変換※などの高度な日本語処理機能。※PC8801MAのみ●PC-8800シリーズの豊富なソフトウェア、周辺機器が活用可能。

春のワクワクイベント情報

NECパソコンカルチャー展開催

入場無料
日時：3月25日㈮・26日㈯　10:00～17:00
会場：池袋サンシャインシティワールドインポートマート4Fセンターホール A



パソコンの身近な楽しみ方、こんなにある!!新作ソフトもいっぱい。
パソコンを見て、触れて、楽しめる2日間です。ぜひ、ご来場ください。

夢があるからアートする――
第1回NECパーソナルコンピュータ
パソコンアート大賞作品募集

気ままに作ってグランプリ。気軽に応募してみませんか。
NECのパソコンPC-8800／9800シリーズを使ってユニークでオリジナリティあふれるコンピュータアートを作ってみませんか。子供から大人まで、どなたでも気軽に参加できる楽しいコンクールです。今回のテーマは"夢"。21世紀へ向けてあなたの夢をパソコンで自由奔放に表現してください。夢いっぱいの作品をお待ちしています。

●応募期間●
1988年3月21日～5月31日まで（当日消印有効）

●賞　品●
パソコンアート大賞（賞状、賞金3万円）他 各種賞を用意しています。

※応募方法、応募条件等詳しいことは、NECパソコン販売店頭のポスター、チラシをご覧下さい。
〈上記に関するお問い合わせ先〉パソコンアート大賞事務局 TEL(03)584-7068

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン　国内実績No.1

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社（札　幌）011(251)5531
中部支社（名古屋）052(262)3611
中国支社（広　島）082(247)4111

コンプティーク

CONTENTS

もくじ

1988 ④ Apr. Vol.41 4月号

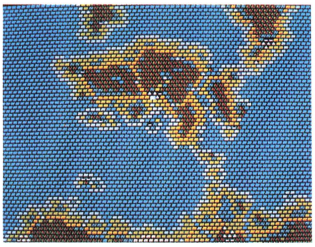
発行／角川書店

COVER

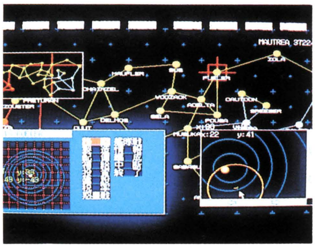
AD／高木和雄(D/hits)
フォト／岩瀬陽一
スタイリング／溜井くるみ
ヘア&メイク／白川正行(DROP)
モデル／工藤静香

約半年ぶりに表紙に登場してくれた静香。といっても、この前はうしろ髪の一人としてだったけど……。この半年間で、彼女はずいぶん大人になったような気がする。新曲〝抱いてくれたらいいのに〟のために少し太ったという静香。声量をつけるためだという。この曲に賭ける彼女の想い、220ページに載ってます。

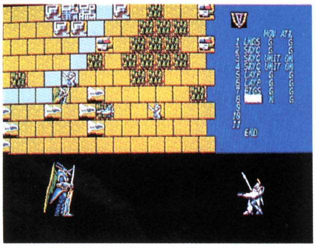




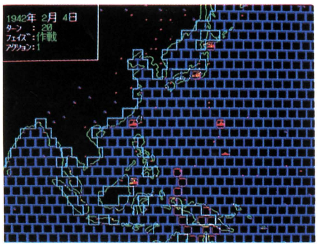
P.40



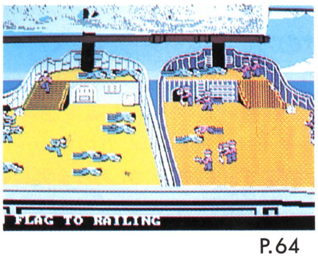
P.46



P.52



P.58



P.64



P.185

●聖エルザ・クルセイダーズ・カレンダー
原画／BLACK POINT

●工藤静香ちゃんピンナップ
AD／高木和雄
撮影／岩瀬陽一
スタイリング／溜井くるみ
ヘアメイク／白川正行（DROP）



コンプティーク4月号についての問い合わせは、
休日を除く月、水、金曜日の
午後4～6時の間

03（221）9900

で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせはご遠慮ください。もちろんトップシークレットテレフォン同様、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてね。

SHARP New-Life People

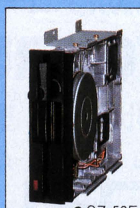
パソコンフリークたちへ

パソコンとしての確かな伝統

(コンパチブル設計)

X1シリーズの高機能を継承したコンパチブル設計、蓄積された豊富なソフトウェア資産※が利用できます。※カセットテープソフトは利用できません。

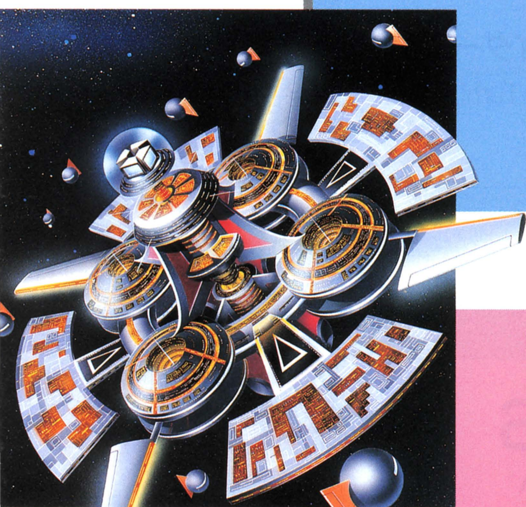
●伝統を受け継いだ多彩なグラフィック機能やスーパーインポーズ機能、サウンド機能 ●JIS第1水準漢字ROM内蔵(漢字ユーティリティソフト付)●5″FDD 1基内蔵、別売のCZ-53F(標準価格19,800円)の増設でデュアルドライブも可能 ●ユーザー定義のキャラクタゼネレータ機能



●CZ-53F

(マルチビジュアル端子)

コンピュータ画面をビデオ録画できる——。ビデオやビデオ入力端子つきテレビとダイレクトに接続、マルチビジュアル端子がパソコンシーンを鮮やかに彩ります。たとえばゲーム、プレイしながらその過程をそのまま録画、後で再生すれば攻略法も研究できるし、隠れキャラクタやウラ技も確認できる。またベストスコアの達成や最終面をクリアした決定的瞬間もバッチリ残せます。



X1アミューズメントステーション

どちらから始めるか。ニューエンター

(HEシステム搭載)

リアルなキャラクタで迫力あふれるゲームが楽しめるホームエンターテイメントシステムをX1に搭載しました。HEシステム専用カスタムCPUや高機能多色化スプライトIC、6重和音のサウンド機能、さらにマルチビジュアル端子接続による鮮明画像、ソフトはコンパクトな専用ICカード。この新しさがオモシロさ、もう遊び心はトップギア…。次世代ゲームが思いっきり楽しめます。

■鮮やかな画像/マルチビジュアル端子による鮮明画像。ゲームプレイをビデオに録画もOK。

■リアルなキャラクタ/最大32×64ドットの大迫力キャラクタで、よりリアルなゲームプレイ。

■多彩なカラー表現/表示色は512色中256色同時表示、キメ細かな色彩で表現力がさらにアップ。

■迫るサウンド/6オクターブ6重和音のサウンド機能でさらにひろがる臨場感。

■ICカード/ソフトは手のひらに入る専用ICカード、遊び心が一気に加速する新しさ。

次世代ゲームマシンの高感度

ゲームフリークたちへ

これがX1誕生5年目の解答です。

(システムアップも)

サウンド、アート、通信も…。これは成長する楽しみ。テレビやビデオの映像をカラー静止画で瞬時に取り込めるカラーイメージボード※1、ステレオタイプのFM音源※2、話題のネットワークにアクセスしたり、仲間同士でデータやメッセージを交換できるパソコン通信※3もサポートします。

※1 カラーイメージボードII CZ-8BV2 標準価格 39,800円
熱転写カラー漢字プリンタ CZ-8PC2 標準価格 69,800円
※2 ステレオタイプFM音源ボード(スピーカー2本1組標準装備・ミュージックツール同梱)
CZ-8BS1 標準価格 23,800円
※3 モデムユニット(300ボー) CZ-8TM1 標準価格 29,800円・モデムユニット
(300ボー/1200ボー自動切換) CZ-8TM2 標準価格 49,800円

テイメントマシン 登場。



専用パッド

■専用パッド/HEシステム専用のパッドを同梱、思いっきりゲームに熱中。

HE system

このマークはホームエンターテイメントシステムの意味です。X1twinのHEシステム用ソフトには、このマークのついているICカードをご使用ください。



●ソフトはコンパクトな専用ICカード

新登場



X1 twin パソコンテレビ

- ●パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-830C-BK(ブラック) 標準価格 99,800円
- ●14型カラーディスプレイテレビ CZ-830D-BK(ブラック) 標準価格 98,000円
- ●チルトスタンド CZ-6ST1-B(ブラック) 標準価格 5,800円

シャープ株式会社

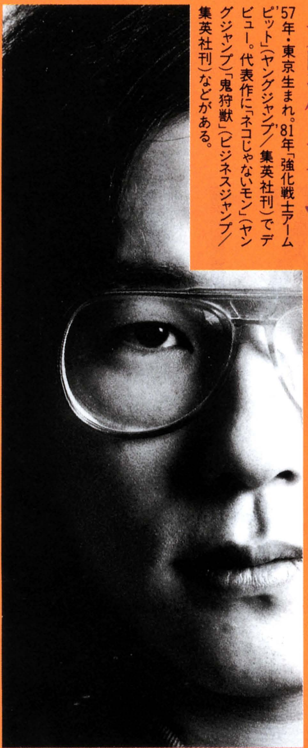
●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)へ。

資料請求券
X1twin
コンプティーク
4係

あった。

★15本からなるシナリオ。その1本1本が他のRPGひと作品に匹敵する完成度の高さ。奥深いストーリーに魅了されます。

★音もRPGの大事な要素。50曲以上のオリジナルBGMが、ゲームの世界をさらに盛り上げてくれます。



Kentaroh Yano

矢野健太郎

'57年・東京生まれ。'81年「強化戦士アームピット」(ヤングジャンプ/集英社刊)でデビュー。代表作に「ネコじゃないモン」(ヤングジャンプ)「鬼狩獣」(ビジネスジャンプ/集英社刊)などがある。

ただただ美しい音楽が聞こえてくるばかり。この書物を最後まで読み通すためには、ソーサリアンが〃あった〃ことを認め、考古学者のように、この世界を探求しなければならない。旅の準備は怠りなく。ともに旅するものたちのことを熟知しなさい。月と火と水と、……7つの偉大なる力をかけ合わせ、魔法をつくる法則を学びなさい。魔法の力を認めよ！……ソーサリアンは〃あった〃。ひとたびこの世界に足を踏み入れれば、あなたは、そう思わざるを得ない。

★他に類を見ないフル画面フルカラーの高速スクロール。ゲーム中のスピードが10段階に変えられるので、RPGになじみのない人でも気軽にプレイできます。

ソーサリアンは

ソーサリアン98版 新発売!!

3月25日発売

PC-9801、PC-286シリーズ
5"2DD、3.5"2DD(5枚組)/
9800円

どこでもない世界の、いつともいえない時代。魔法は力であった。神々の息が人々を支配し、村や塔には不思議があった。ここは、ソーサリアン。完璧に構築された幻想界。あなたの手元には、この世界を読み解く15冊の書物(シナリオ)がある。この書物は、どこから読み始めても良いし、飽きたなら、どこで手を休めても良い。しかし、漫然とこの書物を開くなら、

——98ユーザーのためのRPGです。

●シナリオ名は同じでも、PC-88の攻略法は役に立ちません。そのぶん、豊富なヒントが冒険の手助けをしてくれます。
●必要以上にむずかしいアクションシーンはありません。2段ジャンプも簡単にできます。また、ディスクアクセスを少なくするオリジナルのキャッシュドライバーを搭載し、スムースなゲームの進行を実現しました。
●どこでもSAVEができます。いつでもゲームを中断できるので、忙しい人でも落ち着いてプレイすることができます。

★アクション、アドベンチャー、パズルなど、さまざまなジャンルを取りこみ、RPGの楽しさをさらにふくらませました。キャラクターの設定と成長、時間の観念、職業の選択など、これまでのRPGにはない新しい試みが満載されています。

★7つの星をかけ合わせて作る120種類の魔法。でも、魔法の使い方は人それぞれです。より知的に、より戦略的に、この魔法を使ってください。

PC-8801mkIISR以降
5"2D(4枚組)/7800円

4月22日発売





好評発売中

イース：●PC-9801シリーズ●PC-8801mkIISR以降●X1/turbo●FM7/NEW7●FM-77/AV●MSX2 各ディスク版・7800円 ＊シングルドライブ可

通販(〒200円)通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム(株)までお申し込み下さい。
注).イースのMSXは通販できません。(株)SONYの独占販売です)

Falcom
日本ファルコム株式会社

〒199 東京都立川市芝崎町2-1-4 トミオービル
TEL.0425(27)6501

2人の女神とは誰のことなのか？
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは？

優しさから、感動へ。

もともとイースは″I″と″II″でひとつの物語になっている。
だから、イースIのタイトルにはOmen（前兆）という言葉が記されていた。
それゆえ、前作は完結しながらも、数多くの謎を残した。
その謎がいま、すべて解き明かされようとしている。
「イース」から感動の「イースII」へ……。

**「イース」の優しさを継承し
さらにグレードアップした
「イースII」**



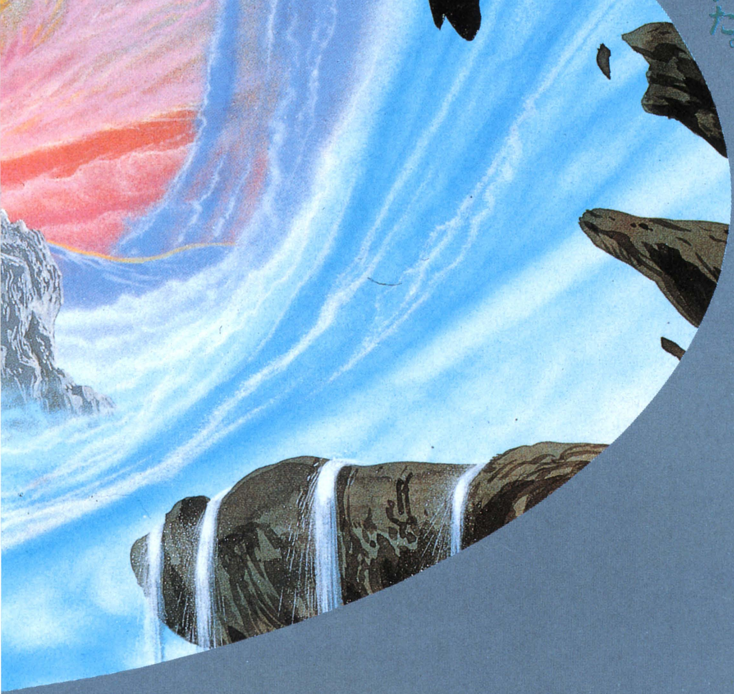
●前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的・立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。



●アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。



●レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。

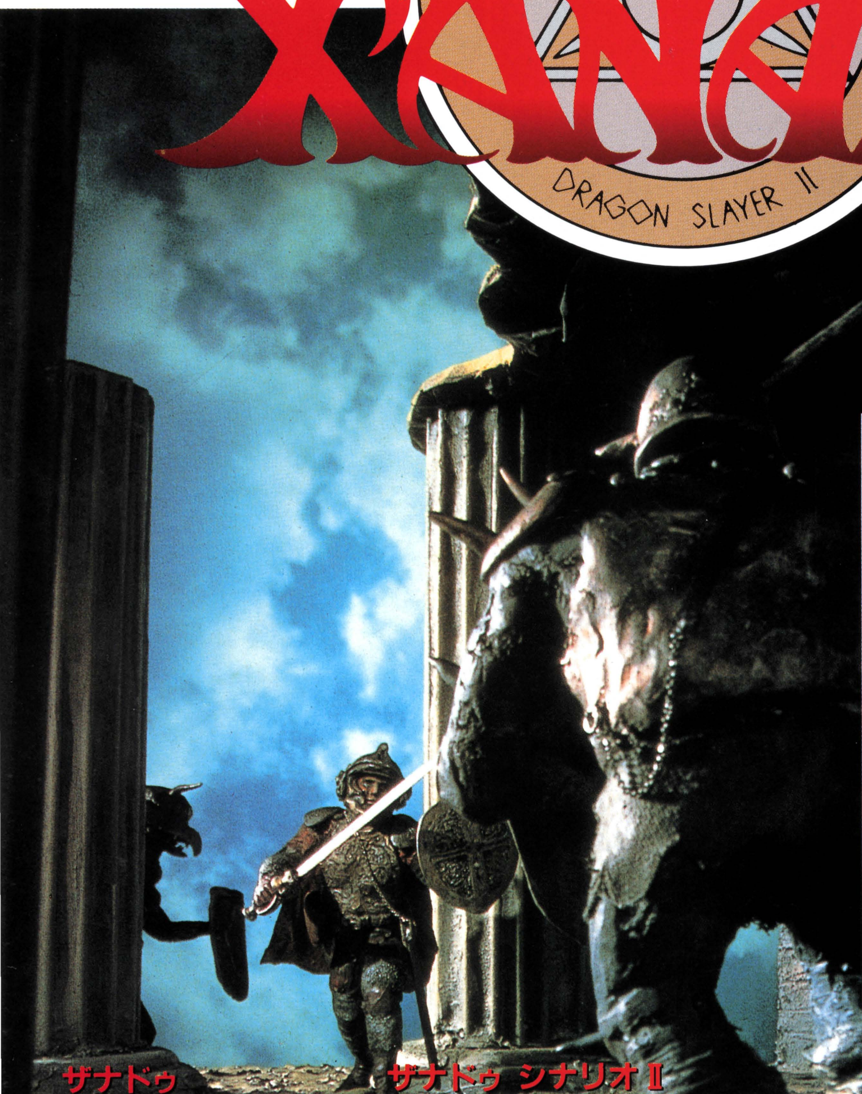


ザナドゥ

XANADU

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME

DRAGON SLAYER II





新発売

ザナドゥ



- 主人公のキャラクター・パターンは、なんと392種類
- モンスターマニュアル付きの全80Pの豪華マニュアル
- 208種ものパラメータを持つ100種族のモンスター群
- 武器・シールド・ヨロイ・魔法はそれぞれ17種類ずつ
- かつてないバリエーションをひっさげての登場だ！

機　種	メディア	価　格
PC-8001mkIISR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8001mkII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8001mkIISR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5インチ2DD	¥7,800
PC-9801E	8インチ2D	¥7,800
X1C/F/turbo/turboII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥7,800
MSX2専用(VRAM128K)	ディスク	¥7,800

※ディスク2枚組の場合も、シングルドライブでプレイできます。

ザナドゥ シナリオII



- 質・数・音色とも想像を絶する30曲の秀作BGMの数々
- 大迫力のモンスター88種は、全てニューキャラクター
- 注目のデカキャラは、なんと12種族にグレードアップ
- 好評のマニュアル第2弾は、得するショップガイド
- ザナドゥを終了していなくてもPLAYできます

機　種	メディア	価　格
PC-8801/mkII専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
XIC/F/turbo	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥5,800
FM-7	5インチ2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥5,800

※前作「ザナドゥ」がなくてはプレイできません。

MSX ROM版 完全移植に成功!!

ザナドゥ発売2周年記念作品

誰もが不可能と思っていたROM版オリジナル「ザナドゥ」がついに出現!!







MSX / MSX2 / 2メガROM RAM8K

S-RAM BB(バッテリー・バックアップ)機能つき

定価 ¥7,800

通販(〒200円)通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム(株)までお申し込み下さい。

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル TEL.0425(27)6501



ひづめを響かす　牛三頭!!
今、人間を超えた愉怪な
奴らがやって来る…

ここは、物怪の洞窟。
日も当たらず、風も吹かず、
毎日が闇夜の連続である。
しかし、
そんな中であるにもかかわらず、
いや、そんな中であるからこそか、
そこには沢山の魔物達が
住みついていた!
彼らは暗闇に息を潜めながら、
独自の世界を築いていたのである。
ところがある時、
彼らにとっての"魔界"より、
一人の"人間"という使者が、突然
侵入してきた!

ここに、両親を殺された
牛面が一頭いる。
彼は洞窟生活に終止符を打ち、
広い外の世界へと
踏み出すことになった。
果たして、彼の復讐は
成し遂げられるのだろうか!?

抜忍伝説

ぬけにんでんせつ

▶闇からの訪問者◀

番外編

3/25 リリース!!
3,000円

PC8801SR以降　5" 2D 2枚組

■PC9801シリーズ
5" 2HD 1枚組
5" 2DD 2枚組、3.5" 2DD 2枚組
■X1シリーズ

順次発売

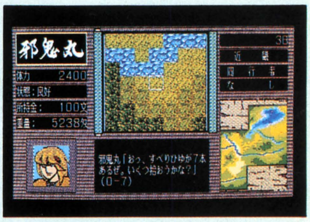
ユーザーの方々のリクエストにお答えして
イベント以外にも音楽を入れ、更に臨場感
が増しました。

尚、抜忍伝説番外編は、ブレイングレイ・ユーザーズクラブの方（ユーザー登録カードを出され、会員No.の判る方）のみの限定通信販売とさせて頂きます。

これがうわさのアバンタントゲーム

抜忍伝説

翼をもった男達



とってもBIGなフェアな情報!

楽しいおしゃべりやクイズ、話題のパソコンゲーム情報など、パソコンファンも そうでない人も みんな丸井に大集合しちゃおー!!

- ●3/19・20　丸井横須賀店 TEL 0468-25-0101
- ●3/26・27　丸井川崎店 TEL 044-245-0101
- ●4/2・3　丸井池袋店 TEL. 03-989-0101
- ●4/9・10　丸井錦糸町店 TEL 03-635-0101

土曜日は PM1:00～ 1日1回
日曜日は PM1:00～/PM3:00～ 1日2回
雨天中止（当日各店にお問い合わせ下さい。）

MSX2 3/19
緊急発売決定!

MSX2 3.5" 2DD 4枚組 7,800円

他機種の内容をそのまま継承し、さらにグレード・アップ!
イベント画面以外でもBGMが流れるようになりました。

■PC8801SRシリーズ好評発売中

PC8801mkII SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA/FA/MA
価格 9,800円

■PC9801シリーズ好評発売中

5" 2D 5枚組、5" 2HD 2枚組、
5" 2DD 4枚組、3.5" 2DD 4枚組
価格 各9,800円

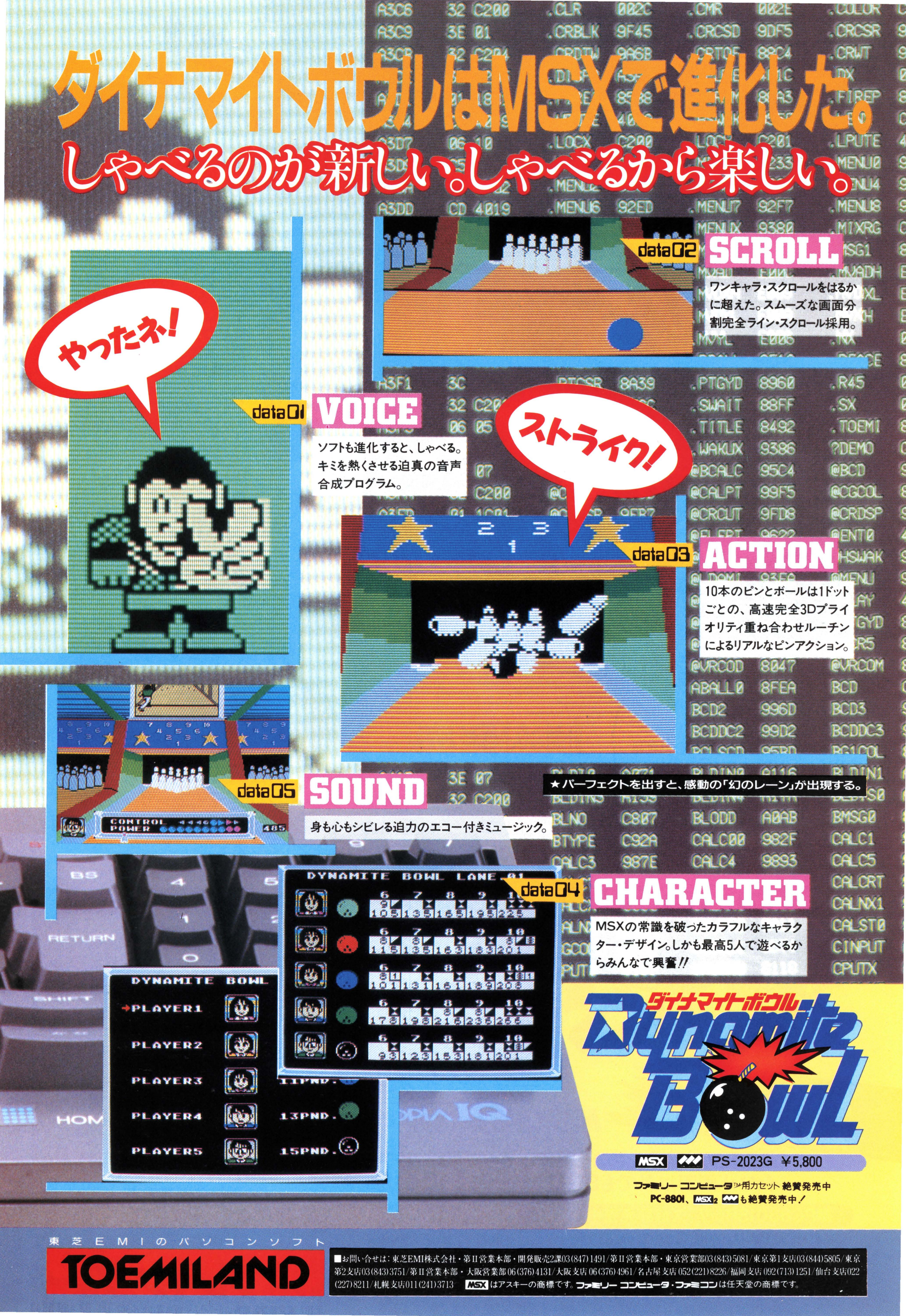
■X1シリーズ好評発売中

（外付ドライブでは動作いたしません。）

MSX2はアスキーの商標です。

●お求めは、お近くのパソコンショップで、通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社にお申し込みください。送料は当社負担となります。

株式会社ブレイン グレイ
〒107 東京都港区南青山6-7-17 中銀南青山ビル302 TEL. 03-499-6943


ダイナマイトボウルはMSXで進化した。
しゃべるのが新しい。しゃべるから楽しい。
やったネ！
data01 VOICE
ソフトも進化すると、しゃべる。キミを熱くさせる迫真の音声合成プログラム。
data02 SCROLL
ワンキャラ・スクロールをはるかに超えた。スムーズな画面分割完全ライン・スクロール採用。
ストライク！
data03 ACTION
10本のピンとボールは1ドットごとの、高速完全3Dプライオリティ重ね合わせルーチンによるリアルなピンアクション。
★パーフェクトを出すと、感動の「幻のレーン」が出現する。
data05 SOUND
身も心もシビレる迫力のエコー付きミュージック。
data04 CHARACTER
MSXの常識を破ったカラフルなキャラクター・デザイン。しかも最高5人で遊べるからみんなで興奮!!
DYNAMITE BOWL LANE 01
DYNAMITE BOWL
PLAYER1
PLAYER2
PLAYER3
PLAYER4
PLAYER5
11PND.
13PND.
15PND.
CONTROL
POWER
ダイナマイトボウル
Dynamite Bowl
MSX PS-2023G ¥5,800
ファミリー コンピュータ™用カセット 絶賛発売中
PC-8801、MSX2 も絶賛発売中！
東芝EMIのパソコンソフト
TOEMILAND
■お問い合せは：東芝EMI株式会社・第II営業本部・開発販売2課03(847)1491/第II営業本部・東京営業部03(843)5081/東京第1支店03(844)5805/東京第2支店03(843)3751/第II営業本部・大阪営業部06(376)4131/大阪支店06(376)4961/名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251/仙台支店022(227)8211/札幌支店011(241)3713 MSXはアスキーの商標です。ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



KGDファン並びに、RPGファンの皆様っ、
お待たせしましたぁ！
KGDの超オススメRPG「アルギースの翼」いよいよ発売です。一編の小説並みに堀下げ、よく練ったストーリー、今までのゲームの常識を打ち破るような個性的なキャラクター。KGDならではの画期的でユニークなアイデアなどなど、〝もっとオモシロイPRG〟を考えました。それが今、ちまたで噂の「アルギースの翼」なのであります。

BACK STORY

えー、ところで、ゲームの舞台となる〝アルギース王国〟とは、どんな国だったのか想像できる?
んっ?ゲームを見てないのにわかるワケないだろーって。
それはごもっとも。

アルギース王国は、第5銀河星団・α星にある国で、とても平和な美しい国でありました。その昔は、天空界と地上を移り住み、まさしく〝楽園〟だった、とゆーわけです。ところが、妖獣たちの残虐な侵略により、平和も美しさも一度に奪われたのです。
グラフィックス画面からかいま見るアルギース王国は、平和だった頃の美しい面影を感じさせ、その風景が美しいほどにアルギース王国復興への思いが強くなるのです……。
つまり、何が言いたいのかと言えば、それほどグラフィックが美しいってゆーことっ。
ふつーに主人公が移動するスクロール式マップのグラフィックも、結構細かく描いてなかなかのモンだけど、ときたま風景の一部がドアップになる、これに注目して欲しい。1枚の絵画みたいで（どっちかってゆーと油絵風かな?）アルギース王国が美しいってゆーのが、口先だけの話じゃないって証明してるみたいな感じ。このアタリはちょっとやそっとじゃ他のゲームには負けませんっ！

ムードを盛り上げるのにバツグンの効果を示すものと言えば、もっちろんBGM。映画やドラマでもBGMの効果で、ロマンティックにもなれば、コメディにも、サスペンスにもなる。ゲームはゲーマー自身の想像力で世界がふくらんでいくモンだから、BGMは映画やドラマより、ずっと重要な位置を占めていることになるんだ。で、「アルギースの翼」もBGMには力を入れたってワケ。
プロの作曲家の手によるオール・オリジナル・ナンバー。さすがにプロが手掛けただけあって、場面場面にピッタリとマッチしたゴキゲンなBGMばかり。グラフィックと合わせて、遥か宇宙の彼方、アルギース王国への想像をかきたてるに充分だ。

話は飛ぶけど、RPGの原点がボードゲームだってのは知ってるよね。実は、KGDはボードゲームも作っているんだってのは知ってたかな?今回の「アルギースの翼」は〝もっとオモシロイPRG〟って目的の他に、〝RPGの原点にかえろー〟って狙いもあったんだ。そして、ボードゲームのノウハウを生かしたアイデアのひとつが、話題沸騰の「翼龍の書」とゆーワケ。

CHARACTER

渋いハードカバーつきの古文書「翼龍の書」は、ゲームを進める上での重要なポイント、と言うよりも、これがなくちゃゲームがはじまらないってくらいのもの。アルギース王国には、至る所に壁画があり、この壁画がアルギース王国復興のカギになるんだ。でも壁画に書かれている文字は現代語ではなく、昔の絵文字。そこで登場するのが「翼龍の書」。絵文字を訳すっていうのが「翼龍の書」の役目その1。役目その2は、温故知新の格言集。「翼龍の書」には、第15代のアルギース国王や3人の精霊、5人の長老らの残した言葉が書いてあるんだ。もちろん、キミたちの助けになるような、例えば、魔法とか、呪文とかね。
つまり、「翼龍の書」は、辞書兼情報誌ってワケ。やっぱりこれがなくちゃはじまんないよね。

ここで、少しアニメーションの戦闘シーンについて話してみよう。
〝たたかう〟のコマントを選ぶと、自動的に戦闘開始。主人公と敵の動きはアニメーションで展開される。どちらかといえば、シャキシャキって感じの動き方で、どことなくかわいらしい。でもなんといっても、魔法を使った時の派手なアニメーションは必見。鮮やかな色で表わされた魔法が敵をめがけて飛び交う瞬間、ゲームがゲーマーの手を離れてひとり歩きしているよーな錯覚をしてしまいそー。

パッケージも、今まで以上に力を入れて、カッコヨイと自負しているし、マニュアルとか、ゲーム以外の部分もぜーんぶKGDの自信作。（もともとデザイン会社ですからね、うちは。）
RPG大好きっ子も、RPG苦手っ子にも、すべてのゲーマーに、「アルギースの翼」を捧げますっ！

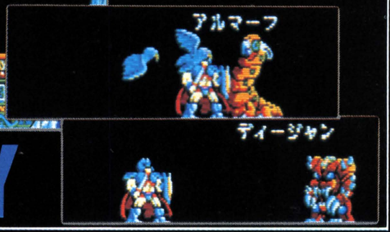
有視界マップ
ここが、さっきキレイだって言ってたグラフィックを表示するところ。色鮮やか、スクロールもスムース、しかも広大なマップは、見ているだけでもワクワク。冒険心と好奇心をくすぐる出来。







バトルエリア
エリア左の方に武器を構えて立っているのが、主人公のアルギース国王子。妖獣はエリア右に現われ、戦闘はアニメーションで展開。戦わずに逃げてもOK。ただし、いつもいつも逃げられるってワケでもないのでご用心。



ORIGINALITY

妖 華 暗 黒 変



KGD Software Products

- PC-9800・3.5インチ2HD・5インチ2HD・5インチ2DD・¥7,800
- PC-8801・V2モード専用・¥7,800

大好評発売中!!

SF・RPG
サイキックウォー オリジナルミュージックテープ付



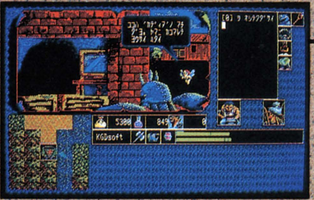
PC-8801SR以降(V2mode専用)	8,800円
PC-8801/mkII	8,800円
PC-9801シリーズ	8,800円
MSX2 3.5"2DD	8,800円

その他各機種移植進行中!!

機械化サイキックアーマーを開発した帝国軍の侵略を阻止しろ！　現れると同時に敵が攻撃してくるリアルタイム戦闘シーンが迫力満点。BGMをシンセで編曲した、オリジナルミュージックテープまで付いている!!



FT・RPG
覇邪の封印 メタルフィギュア&布製マップ付



PC-8801シリーズ	8,800円
PC-9801シリーズ	9,800円
FM7/NEW7 5"2D	8,800円
FM77/AV 3.5"2D	8,800円
X1シリーズ	8,800円
MSX2 3.5"2DD	8,800円
MSXメガロム	7,800円

大挙して侵入する異次元獣の軍団に立ち向かえ！　布製マップとオリジナルフィギュアが付いてくる、前代未聞のファンタジーRPG!!



お問い合わせ先/㈱工画堂スタジオ内KGDソフト　〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724


TAKERU ORIGINAL SOFT
RPG新世紀
プロセルピア
PROSERPIA
いったい何がここまで神を
次々に襲いかかる兵士
ゴウケンに出会うエリヌ
たちふさがる骸骨
トシユケイの領主について話す村人
魔法使いエミリオン
AMORPHOUS
アモルファス
3月下旬発売予定!
TAKERU ORIGINAL SOFT
MSX2移植版、TAKERUから独占発売!
ガイアの紋章
成長する軍団が進むキャンペーンシナリオ、そして戦闘体系別に自由に選択できるシナリオコンストラクション。
強力な魔法の数々(総数15種類)、総数44種のユニットが新登場、30種類の戦術マップがゲームをさらに盛り上げてくれる。
■NCS■MSX2(3.5"2DD)
■FM音源対応■3月初旬発売予定
市販価格￥7,800 TAKERU価格￥5,800



神々と人間が生活を共にしていた太古の昔――。幸福に満ちあふれた地上に突然起こった大干ばつにより、人人は飢えと乾きに苦しめられた。とくにサチリアの村に起った干ばつはひどく、なすすべもない村人たちは神の怒りをしずめようといけにえをささげた。いけにえとなったのは主人公エリヌのたった一人の姉ペチナ。神々の怒りにふれた謎を探りに、そしてペチナを救うために、エリヌの旅がいま始まる。

カード型RPGの奥深いシナリオと100枚を超える美しいグラフィック。FM音源を使用した20曲が次から次へと展開する。7つのパラメータとアイテムを駆使してモンスターを倒せ。神々の怒りを沈めよ。運命をつかさどる思考ルーチンがエリヌの行く手を決める。このゲーム、最短距離は難しくない、しかし最善の道は……険しい。

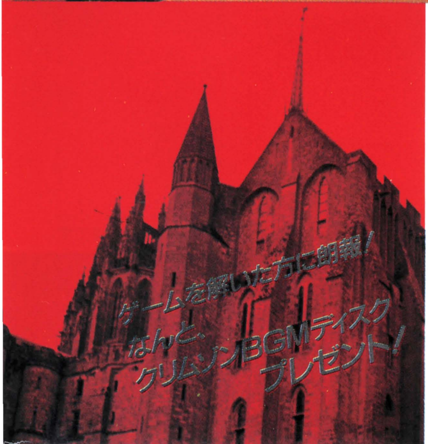
■企画・開発　アモルファス■PC-9801、8801SR以降、対応予定

市販希望価格￥7,800 TAKERU価格 ￥5,800

プロセルピア新作発表会のお知らせ

〈東京地区〉
/20　渋　谷・上新電機J＆P渋谷店/4F
21　秋葉原・ミナミ電気館/4F
〈名古屋地区〉
/23・24　名古屋・栄電社テクノ名古屋/4F
〈大阪地区〉
/27　日本橋・J＆Pメディアランド 6F

左記の場所においてプロセルピア新作発表会を行います。当日はプロセルピアの初公開と同時にゲーム大会、イラストの原画等の展示の他、アモルファスからはプログラマーも駆けつけてくれる予定です。もちろんプレゼントも用意してあるぞっ！　時間は各店とも開店〜午後5時までを予定しています。詳しくはTAKERU事務所へ。(入場無料)



本格的R・P・G クリムゾン



X1版移植、タケルオリジナルで新発売！



超未来を支配する統首「クリムゾン」とは？　君を追いつめる数々の謎が解けるか！

■クリスタルソフト■X1、X1ターボシリーズ(要2ドライブ、シャープ純正ドライブをお使い下さい)■FM音源ボード対応

TAKERU価格￥5,800

TAKERU SHOP LIST

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チエーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チエーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チエーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
船橋	ダイエーららぽーと店 2F	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ダイエー千葉店 5F	(0472)45-1861
	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F、4F	(03)352-6217
	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471 ※
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	株梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムピットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線OA 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カテンワールド 四日市	(0593)54-3366
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮店C-SPACE	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館バレックス	(078)391-7911
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343 ※
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	テンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

※印のショップでは5"2HD、3.5"2DDは扱っておりません。

クーポンシステム変更のお知らせ

クーポンシステムが4月から新しくなります。詳しくはTAKERU事務局まで。

TAKERU USERS CLUB

ユーザーズクラブ「TAKERU」を君は知ってるかい？会員になるとメンバーズカードがもらえ、TAKERUジャーナルが君の部屋に送られてきます

ブラザー工業株式会社
本社／〒460名古屋市中区大須3-46-15
TAKERU事務局☎(052)263-5895
名古屋営業所☎(052)251-2894/東京営業所☎(03)274-6916/大阪営業所☎(06)252-4234

●武尊設置店募集中。詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください。

コンプティーク
4月号
資料請求券

Active Role Playing Game

HYDLIDE 3

THE SPACE MEMORIES

© 1987 T&E SOFT

5th ANNIVERSARY

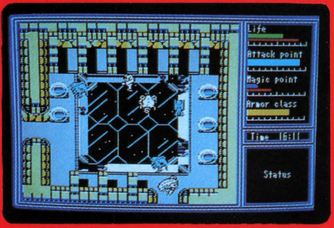
創立5周年記念作品
ハイドライド3

■PC-8801mkIISR以上
（FA,MA,VA対応）5″2D・2枚
■ MSX 専用 MEGA ROM 4メガロム
■ MSX2 専用 MEGA ROM 4メガロム
各¥7,800

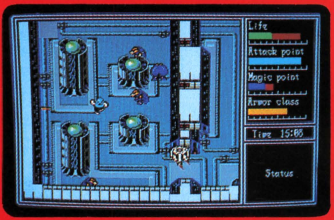
好評発売中!!



▲マッドドラゴン　PC-8801mkIISR



▲宇宙船内部　MSX1



▲失われた宮殿内　MSX2

またひとつ、永遠の名作が誕生した。



●MSXマークはアスキーの商標です。

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きで T&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500

これがウォーゲームの新しい〃かたち〃です。

つい最近まで、ウォーゲーム＝ボードゲームの等式があたりまえでした。いや、現在もまだそれが普通なのでしょう。しかし、パソコンゲームにもボードゲームのシステムをたくさん採り入れたソフトウエアが数多く開発されるようになりました。

このたび、T&E SOFTは、「ディーヴァ」という壮大なコズミックストーリーに基づいた本格SFシミュレーションウォーゲーム『カリ・ユガの光輝』を制作リリースしました。ボードゲームの良さ、面白さなどを加味した上で、さらにパソコンならではのシステムを導入した、新しい〃かたち〃のシミュレーションウォーゲームです。

『カリ・ユガの光輝』は、3D表示、想定実座標シミュレート、最適化思考ルーチン（ゲーム展開がよりスピーディになります）、さらに人工知能など、従来のウォーゲームにはあまりなかった新しいアイディア、新趣向をふんだんに盛り込みました。

T&E SOFTは1988年、シミュレーションウォーゲームの新しい〃かたち〃を求めて挑戦しつづけます。御期待下さい。また、『カリ・ユガの光輝』に対するユーザー皆さんからの御意見、御感想等を募集しています。

次のステップアップのために、今後のシミュレーションゲーム作りの参考にさせていただきます。

ディーヴァ・ストーリー7〈終章〉
カリ・ユガの光輝



◀戦略を練るメインスクリーン。
◀人工知能艦隊戦
◀3D表示による惑星戦

★星系数30、総惑星数151にも及ぶ広大なヴィシュヌ銀河を、緻密にシミュレート。
★軍事的戦略に加え、星系及び惑星の経営戦略が勝敗を左右。
★各星系内は想定実座標によって表現され、平均5個の惑星が軌道上を移動。
★合計151の惑星は、それぞれ変化に富んだ地形で構成され、各種建造物保有。
★ディーヴァ1〜6のストーリーも、各シチュエーションにより、シナリオを設定。
★データ互換により、他6機種の主人公も艦長に任命可能。

5th ANNIVERSARY SINCE 1982 T&E SOFT Inc. 創立5周年記念作品

▶絶賛発売中!!▶▶▶▶▶

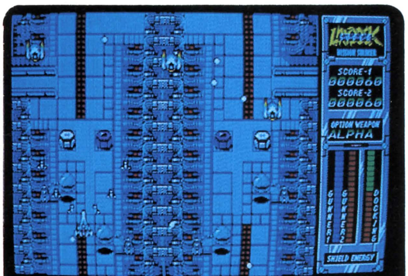
お詫び
先月号の弊社広告で、発売が延期になったにもかかわらず、絶賛発売中と表示し、PC-98ユーザーならびに販売店の皆様に大変御迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。
㈱ティーアンドイーソフト

PC-9801 VM/VX……5"2HD…¥7,800
UV/UX…3.5"2HD…¥7,800

SUPER LAYDOCK MISSION STRIKER

X1 スーパーレイドック

更に S·U·P·E·R
〈1ドライブ作動可〉
5"2D・2枚組 ¥6,800
好評発売中!



X1

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo16ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします。)
■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします。)

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.16 請求券 コンプ 4月号
88 総合カタログ 請求券 コンプ 4月号



セーラー服 Vol.1～Vol.6（全6巻）
美少女図鑑

MAXシリーズ2

サッちゃんの大冒険

原作　緑沢みゆき
原画

迫り来る掃除当番!! 狙われた同級生!! 珍しい500円玉は一体誰が持っているのか!? 500円玉を愛するサッちゃんが、いま立ち上がる!!(ホントかよ)
――緑沢みゆき描き下ろしマンガ入りマニュアル付!



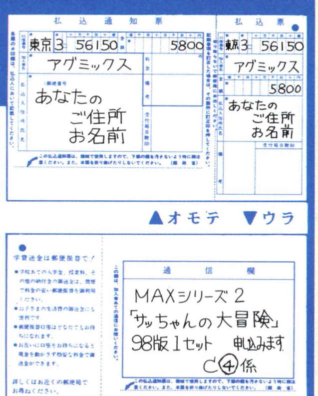
1988年2月発売!!

PC-9800シリーズ（XL、LTを除く）5−2HD
PC-8801シリーズ（SR以降）5−2D　2枚組
各¥5,800（送料無料）

緑沢みゆきの人気コミックがゲームになった!!

〒通信販売の方法は?〒

アグミックスのソフトは、通信販売のみで取り扱っています。やりかたは郵便局で教えてくれますので、振込用紙に右の例のように書いて、代金と手数料を添えてお申し込みを。入金を確認次第、大至急お届けいたします。（送料無料）
振込口座は
東京3-056150 アグミックス
です。裏面の通信欄に、「ゲーム名・機種名・個数」を忘れずに!!


払込通知票
東京3 56150　5800
アグミックス
あなたの
ご住所
お名前

払込票
東京3 56150
アグミックス
5800
あなたの
ご住所
お名前

▲オモテ　▼ウラ

通信欄
MAXシリーズ2
「サッちゃんの大冒険」
98版1セット　申込みます
ご④係

MAXシリーズ1　各¥6,800(送料無料)

私立探偵マックス

～潜入!! 謎の女子校～



大好評発売中

原画　富士参號

〝性欲〟をエネルギーとする変態エスパーマックスのもとに、女子高校での殺人事件が舞い込んだ!!「ヤレる！」――さっそく潜入したマックスだが…大好評のシリーズ第一弾!!

PC-9800シリーズ（要640KB）
（XL、LTを除く）5-2HD　2枚組
PC-8801シリーズ
（SR以降）5-2D　3枚組

このコーフンを通販であなたのお手元に！

アグミックスのソフトは、通信販売でのみお求めになれます。

AGUMIX
〒160 東京都新宿区坂町28番地　新倉ビル501
アグミックス　TEL 03-358-4862

真実(ほんとう)のRPG

コドランタ大陸南方の小国家フィリアス・ノギスは、今永き平和の夢を破られ戦乱の時を迎えようとしていた。宮廷に渦巻く陰謀、露見する裏切り、頻発する抗争、過去の栄光のすべては今まさに混沌の中に消え失せんとしていた。

そしてついに破局が訪れたかに見えた。王国の守り手たるリングナイツが、姦計により捕らわれの身になったのだ。リングナイツを夢みる君は秘かに救出の旅に出たが……

イラスト：竜騎兵



真実のRPG「リングマスター」の5大特長

1 シナリオからシナリオへ

「リングマスター」はこれまでのコンピュータRPGをすべての点で凌駕しており、テーブルトークRPG本来の持つ楽しさを再現できるシステムとなっています。例えば、現在のシナリオでプレイしたキャラクターを用いて後に発売される予定の種々のシナリオを楽しむこともできます。

2 画期的な会話システム

会話はRPGでは最も重要なものであり「リングマスター」は通信回線では有名な"人工無脳"を改良したシステムを会話に採用しているので酒場のマスター、町の商人、通りすがりの旅人など多くの人達との会話が楽しめます。



3 精密な戦闘システム

もちろん、「リングマスター」は戦闘システムも手を抜いてはいません。従来の破壊力の大きさだけを競っただけのゲームとは異なり、武器の習熟度や防具、疲労による修正、手にした荷物、アスペクト(運命星の相)、魔法など多くの要素が加味されています。

4 高い操作性

これらの複雑な要素を含みながらもプレイはカーソルキイによるコマンド選択が大部分であり、精密なシステムでありながらシンプルで高い操作性を持っています。

5 背景設定も充実

ルールブックのほかにもガイドブックと占いカードの付録が舞台となるゴドランタの世界の雰囲気をあなたにつたえます。現在、ゴドランタは竜の元で栄華を極めており、あいわれる、第七王朝のエイクス王の元で栄華を極めており、あなたはこの世界の守護者「ナイツ・オブ・リング」の候補生としてゲームを開始しさまざまな体験をすることができるのです。

リングマスター RING MASTER®

【発売予定】
- リングマスター1 フィリアス・ノギスの暗雲(The Shadow of Filias) 4月下旬
- リングマスター2 永遠なる想い(Forget you not, evermore) 7月下旬
- 対応機種 PC-9801シリーズ 5インチ2HD 2枚組2ドライブ、384KB以上のメモリが必要です。(FM音源対応)

予価7,800円

Hobby JAPAN ㈱ホビージャパン
〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷5-26-5
☎03(354)9341

ARTDINK

自己学習型ロボットシミュレーションゲーム

ハウ・メニ・ロボット

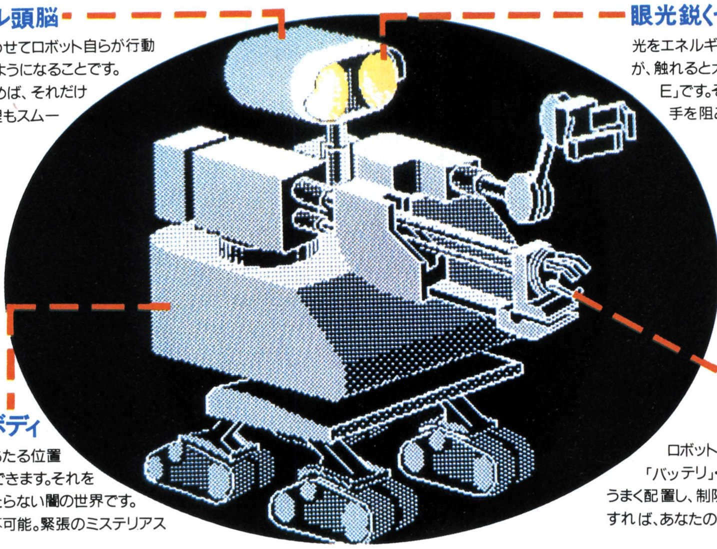
移植版ゾクゾク登場!!

A・I感覚のハイレベル頭脳

このゲームの特長は、状況に合わせてロボット自らが行動をシミュレートし、自動的に動くようになることです。有効的な動作をあなたが教え込めば、それだけロボットも成長。時限爆弾の処理もスムーズになります。

眼光鋭くセンサーアイ

光をエネルギーとするロボットが避けなければならないのが、触れると大量のエネルギーを吸い取られる「トリプルE」です。その他にも、障害物「ポッド」がロボットの行く手を阻みます。うまく撤去してください。



光を浴びて光彩放つストロングボディ

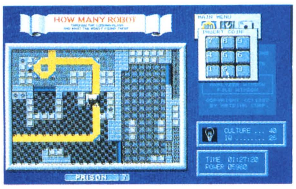
ロボットのエネルギーは、光があたる位置でロボットを停止させれば充電できます。それを困難にするのが光のまったくあたらない闇の世界です。ここではロボットの操作も一部不可能。緊張のミステリアスゾーンです。

リモコン的遠隔操作のマジックハンド

ロボットのエネルギー切れを防ぐために、「ランプ」・「バッテリ」・「リフレクタ」が用意されています。それらをうまく配置し、制限時間内に時限爆弾を爆弾処理装置に収納すれば、あなたの勝利となります。

ハラハラ ドキドキ ボディソニックなゲームです。

ロボット自らが行動をシミュレートする「ハウ・メニ・ロボット」限られた時間内での時限爆弾処理。
エネルギーを吸い取る邪魔者からの退避。行く手を阻む障害物の撤去などなど。
あなたを夢中にさせる内容が満載。ロボット自らの行動、闇の世界での操作不能にハラハラ。
残り少ないエネルギー、迫る爆発時間にドキドキ。
全身に感じるスリリングなゲームです。



新　発　売

X1turbo/Ⅱ/Ⅲ/Z/ZⅡ 5"2D（2枚組） **¥7,800**

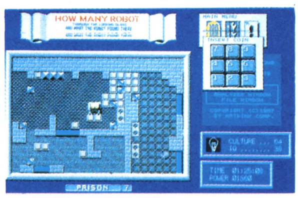
X68000 5"2HD **¥9,500**

3月12日発売

FM-7/new7/77/77AV 3.5"2D（2枚組）
5"2Dはブラザーのタケルでお求めください。 **¥7,800**

4月上旬発売

MSX2 3.5"2DD



好評発売中 PC-9801E/F/M/VF/VM/UV/VX/UX（PC-9801, PC-9801Uは除く） 5"2DD 5"2HD 3.5"2HD 必要メモリ384KB FM音源対応 **¥9,500**
PC-8801mkⅡSR/FR/TR/MR PC-8801FH/MH/FA/MA PC-88VA 5"2D（2枚組） **¥7,800**

本格的SFシミュレーションゲーム

地球防衛軍

戦闘機の設計から始まり、戦術・戦略をインプット
太陽系惑星を舞台に、侵略者を迎え撃つ
スリリングな未来的感覚ゲーム

- ●PC-9800シリーズ 9,500円
  ※PC-9801及びPC-9801Uでは作動しません
- ●PC-8800シリーズ 7,800円
  ※PC-8801mkII SR以上
- ●X-1turboシリーズ 7,800円



本格的鉄道シミュレーションゲーム

A列車で行こう

会社経営と鉄道シミュレーションをリンク
アーリーアメリカンを感じさせる
リアリティ溢れるNEWタイプのゲーム

- ●PC-8800シリーズ 7,800円
- ●X-1turboシリーズ 7,800円
- ●MZ-2500シリーズ 7,800円
- ●FM7/NEW7/77/77AVシリーズ 7,800円



A列車で行こう98
A列車で行こうFMR

16ビット対応版の「A列車で行こう」は
レールを引く荒野のマップが3種類と豊富
湧き上がる臨場感をお楽しみに

- ●PC-9800シリーズ 9,500円
- ●FMR-50/60 9,500円
  ※FMR60は16ドット表示カードが必要です

新発売 **A列車で行こうB16**



ARTDINK
株式会社 アートディンク
〒275 習志野市津田沼2-11-20 TEL 0474-77-7541

お求めは、お近くのパソコンショップ、または現金書留にて（送料サービス）


オレンジシリーズ第3弾！
内山亜紀、描きおろしに依るBIG企画!!
東京女子高制服を脱いだ図鑑
制服を着て
登場。
あの
亜紀ちゃん
つかさちゃんも
セーラー服ファンの熱い想いをうけて
大好評発売中！
これはもう、
グラフィックツールだ!!
◆88シリーズ/5″2D
◆98シリーズ/5″2DD
/5″2HD
◆X1ターボシリーズ・
X68000
◆MSX2（開発HARD）
1988' NEO
ECSTASY
★東京女子高校制服を網羅した巨編・全3巻（PART1・PART2・PART3）
★全3巻で151校を収録／亜紀ちゃん・つかさちゃんも制服を着て登場。
★あなたのパソコンで制服に好きな色をペイントできます。※EASY GRAPHIC機能搭載。
★弓立社発行の〝東京女子高制服図鑑〟をお持ちの方は更により深くお楽しみになれます。
★全作品3巻ともお買い上げの方にはもれなく、内山亜紀先生のイラスト入りカラーテレホンカードを進呈致します。
類似品に
御注意ください
お買い求めの際は「内山亜紀の東京女子高制服を脱いだ図鑑」とご指名下さい。
★全シリーズ・定価¥7,800
ハガキかTELでお申し込み下さい。着払い便にてお届け致します。現金書留も可。
※住所、氏名、年令、Tel. 機種メディアソフト名を忘れずに。
NEW SYSTEM HOUSE OH!
京都市山科区音羽西林町2 ☎075-502-2972


3月25日(金)
男子コミック
創刊
380yen
熱愛。疾走。
3月25日(金)「月刊コミックコンプティーク」創刊。有望な新人作家、常に新しさを求めて止まない、ベテラン作家が結集した。都市を疾走する少年たち。幻の美少女。孤独な闘い、そして熱愛。一級のストーリーテーラーたちが贈る愛と冒険のコミックス。かっ飛びのおもしろさを常にクリエイトする、角川書店の新雑誌に乞うご期待。
■田中正仁(たなか・しょうじん)
「メタルボーイ」、「渋谷ホンキイトンク」などで若いエネルギーの爆発をみごとに表現。月刊コミックコンプティークでは「爆走CITY」でバイオレンスなバイク・アクションに挑戦する。
月刊
コミックコンプティーク
角川書店


3月25日(金)
・男子コミック
創刊
380yen
■伊東岳彦(いとう・たけひこ)
グッドモーニングアルテア で鮮烈デビューを果したBLACK POINTが、伊東岳彦と改名。
月刊コミックコンプティークでは 宇宙英雄物語 で初の大河連載に気合いを見せる。
月刊
コミック
角川書店


宇宙。沸騰。
えーい
3月25日(金)。いよいよ、創刊までの秒読み態勢に入った。新しいエンターテイメントを求め、作家は熱筆をふるう。
編集者は議論白熱。いま生まれようと、煮えたぎっている。一級のストーリーテーラーたちが贈る愛と冒険のコミックス。
かっ飛びのおもしろさを常にクリエイトする、角川書店の新雑誌に乞うご期待。
コンプティーク

スクープ!!

ロードス島戦記 Record of Lodoss War がパソコンゲームになる!!

いっきなりではあるが、コンプお得意のすっぱぬき情報だ。あのロードス島戦記が、パソコンRPGになるゾ、どーだオロロイたか!?



灰色の魔女カーラとの宿命の対決迫る

ロードス島の世界が、完璧に再現された！

パソコン版『ロードス島戦記』は、コンプティークで連載された第１部と、さらにこのゲームより少し早く出る小説版（角川書店より４月上旬発売）をミックスした内容になる。ゲームデザインは、あのＤＭを中心にグループＳＮＥの面々があたり、ビジュアルシーンは出渕裕氏が監修する。まず98シリーズが４月下旬に発売される予定。

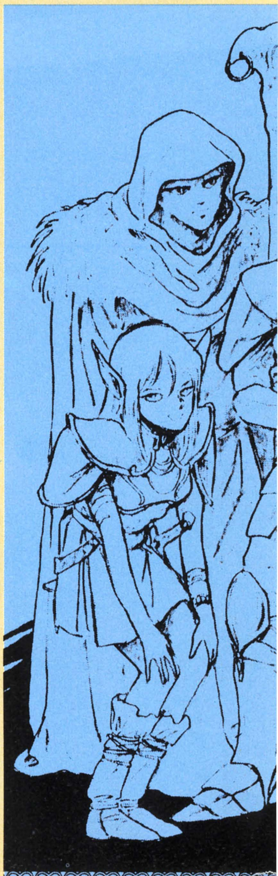
パーンが、ディードリットがキミのパーティに！

さて、具体的なゲームの内容について話そう。舞台はもちろんロードス島。オープンフィールドを中心に、そこここにダンジョンがたっぷりしこまれた、いわゆる「ウルティマタイプ」のRPGになる。

パーティは６人編成で、ウォーリアー、プリーストなど７種類のクラス、人間、エルフなど４種類の種族、そして男女の性別を決める。で、ここからが肝心なのだが、パーティをつくりゲームを進めていくと、パーンやディードリットといったおなじみのキャラがＮＰＣとして登場してくるのだ。なんとうれしいことにこのＮＰＣ、自分のパーティに加えることができる。つまり、最終的には、６人のパーティをそっくりロードス島のキャラで固めることも可能なのだよ。あの個性豊かなヤツラを自分の思いどおりに動かしプレイしていけるなんて、ウ〜ム夢みたいじゃ、と思わないかい？

DMからひと言

毎度おなじみのＤＭでごじゃります。ロードス島戦記に多くのご声援、本当にありがとう。そこで朗報なんだけど、ついにロードス島戦記がコンピュータゲームで登場だ。戦乱のロードス島を舞台に、あのパーンたちが再び大活躍する。本物のＲＰＧに近い感覚で、読者の一人一人がＰＣとなって遊ぶことができる。どうか期待していてくれ！



あるわ、あるわ、魔法は全部で約70種類

このゲームの大きな特徴は、魔法を使えるクラスが多いってこと。まず僧侶の魔法が使える戦士・ナイト。精霊を招換するシャーマン。いわゆる魔法使いのソーサラー。シャーマンとソーサラーの要素をもつウィザード。そしてプリースト。当然、魔法の種類も69種類と多い。敵キャラもバシバシ魔法攻撃を仕掛けてくるけどね。

コンバットシーンに、注目してほしいのだ

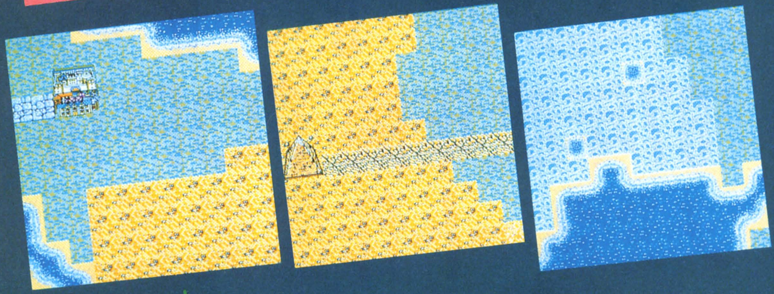
もうひとつの大きな特徴、それはコンバット（戦闘）シーンが2タイプあること。まず、ポンポンとコマンド選択すればあとはコンピュータが自動的に判定してくれる簡易タイプ（大部分のＲＰＧがこのタイプね）。そして自分のキャラの位置を決め、ターンごとの動きがキッチリ表示されるタイプだ。おっと、もうスペースがない。来月号以降の続報を待て！



イラスト／出渕裕

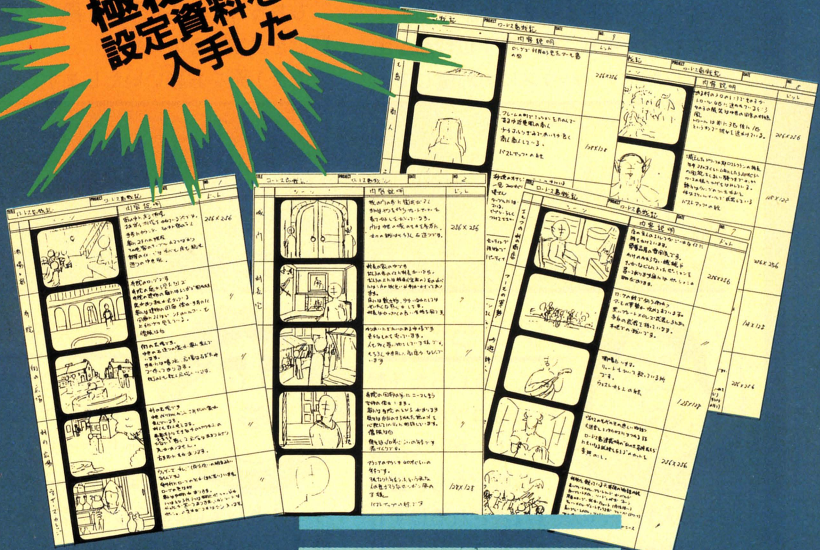
これが MAP画面だ!!

下は地上部分の画面。まだ開発途中のものだけど、すっきりして見やすそうなＭＡＰである

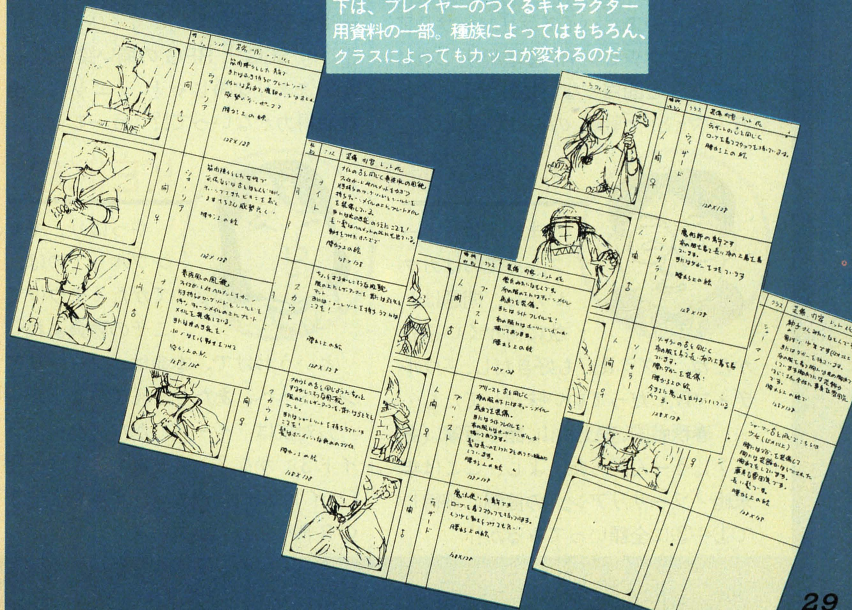


極秘設定資料を入手した

ビジュアルシーンの設定資料だ。出渕氏が描きおろしたオリジナルカットもあるんだぜ



下は、プレイヤーのつくるキャラクター用資料の一部。種族によってはもちろん、クラスによってもカッコが変わるのだ



SOFT TOP 20

'87年度年間TOP10 ノミネート作品発表!


▼'86年度のＴＯＰ1『ザナドゥ』

お待ちかね！　年間TOP10！　'87年度の第1位に輝く作品はなにか？　2部門増えた部門賞のゆくえはいかに!?

さて、1987年度年間TOP 10のノミネート発表です。86年の第1位に輝いたのは、ご存じ、『ザナドゥ』の独走でしたね。今年も、輝く第1位作品を生み出したソフトハウスにお邪魔して、勝手に賞状授与式をとり行なっちゃうつもりです。

もちろん、キミたちの1票、1票が順位を決定するのです。

清き1票をお願いいたします。

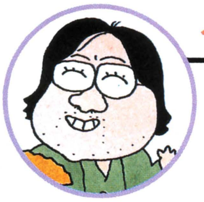
今年度は、ＴＯＰ10及び部門賞、ともにワクが増えていますよ。

コンプティークのバックナンバーをひっぱり出して予想してね。

よろしく頼むよ！

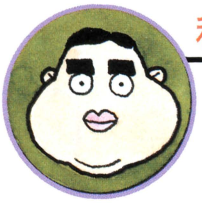
予想屋はこの5人だ！

キミたちに、予想の手がかりを与えるべく登場した5人をご紹介しよう。RPGお助けマン、クロちゃん。SLG劇場の秋葉原くん。へんてこマルチプレイヤー、デイヴ菅原。編集部の期待の星。アイアン田中。そして私です。



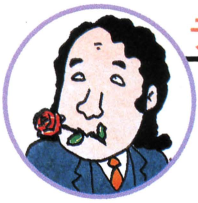
クロちゃん

こういった予想にはコツがあるんだよ。だって読者投票だから、最新号の人気がそのまま反映されるはずじゃないか。などと、考えてチャートを見たら、『イース』『ハイドラ』『ソーサリアン』と、アクション RPGばかり。これじゃちょっと面白くないなあ。よし、『ウルティマ』と『大戦略』の④—⑥勝負だ。



秋葉原くん

今回はいろいろと目移りがして困っちゃったよう！　ま、ＳＬＧ界のプリンスとしては、ここはやっぱり『大戦略II』で決めてみるもんね。そりと——やや安全策ってことで『ハイドライド3』。SLG と RPG の揃い踏み、②—⑥で決まりなのじゃ！　(エッ!?　全然説得力がないって!?　うーむ)



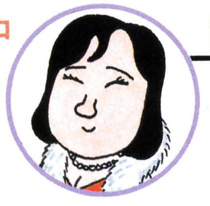
デイヴ菅原

ども！　デイヴ菅原です。私の予想はまず『イース』。こりゃあんた、私が紹介したんだから間違いないって。そして、『抜忍伝説』。これだって私が紹介したもんネ。お次は『ソーサリアン』。もう言わずと知れた私が紹介したゲームだ。そして最後は、個人的なシュミで『グラディウスII』で決まりだゼィ。



アイアン田中

ま、1位『イース』ってのはカタいから、問題は2位に何がくい込むかだね。『グラII』も好きだし、『ウルティマIV』だっていい味だしてたし……。春秋戦国、安土桃山、諸子百家（あれ？）。うーん困った。よし、ここは年末組『ソーサリアン』の健闘に期待して①—③に全額いってみるか!!



KEIKO

やっぱり、ギャンブルってのは、てがたくモウけてこその勝負よね♡

というわけで、本命は、『ソーサリアン』(へへへ、あたりまえでしょうが……)。対抗は『イース』かな、『ハイドライド3』かな？　うーん、ここは一発『ハイドラ3』に決めッ。今年も②—③のＲＰＧ路線で勝負だよ。

コンプティークでは、以下のような機種を対象にし、また表記を略して使用しています。

PC9801シリーズ(PC9801/E/F/M/U/VM/XA)
PC8801シリーズ(PC8801/mKII/SR/FR/MR/FH/MH/VA)
PC8801SRシリーズ(PC8801mKIISR/FR/MR/FH/MH/VA)
PC8001シリーズ(PC8001/mKIISR)
PC6601シリーズ(PC6601/SR)
PC6001シリーズ(PC6001/mKII/SR)
FM7シリーズ(FM7/NEW7/77/AV20/40)
FM77シリーズ(FM77/AV20/40)
X1シリーズ(X1/C/D/turbo/II/III)
MZ2500
MSX
MSX2

イラスト／中野豪，盛本康成

●ノミネート作品レーシング表●

連番	馬番	ソフト名	メーカー名	1月号	2月号	3月号	クロちゃん	秋葉原くん	デイヴ菅原	アイアン田中	KEIKO
1	1	イース	日本ファルコム	1	1	1			◎	◎	
2	2	ハイドライド3	T&Eソフト	—	14	2		○			○
3	3	ソーサリアン	日本ファルコム	—	—	15	△		△	○	◎
	4	マンハッタンレクイエム	リバーヒルソフト	—	—	—					
4	5	ウィザードリィ3	アスキー	—	—	—					
	6	ウルティマⅣ	ポニーキャニオン	2	2	5	◎			△	
5	7	マイト・アンド・マジック	スタークラフト	—	—	7	▲				
	8	抜忍伝説	ブレイングレイ	—	—	—		△	○		
	9	サイキックウォー	工画堂スタジオ	—	13	19					
6	10	大戦略Ⅱ	システムソフト	7	7	7	○	◎			▲
	11	うる星やつら	マイクロキャビン	17	—	—					
	12	ジーザス	エニックス	13	11	—					
7	13	沙羅曼蛇	コナミ	—	—	—					
	14	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲームアーツ	11	9	9					
	15	ウイングマンスペシャル	エニックス	—	—	—					
8	16	ラプラスの魔	ハミングバードソフト	17	13	13					
	17	グラディウス2	コナミ	12	12	12			▲	▲	△
	18	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	—	—	—		▲			

応募方法

昨年同様、競馬方式を採用。

上の「ノミネート作品レーシング表」を見てほしい。ノミネート作品のソフトが馬ってわけである。

キミたちのすべきことはふたつ。

まず、18本のソフトの中から、一番好きなソフトを選び、アンケートハガキの「年間トップ10の一番好きなソフト」の欄に、そのソフト名を書く。

次に、この人気投票で、1位2位になるであろうソフトを予想し、その連番を、書く。

たとえば、1ワクの『イース』と、5ワクの『マイト・アンド・マジック』が1位2位をとりそうだと思ったら、①—⑤という具合に書くわけだ。

一応のてがかりとして、ここ3カ月のコンプティーク・トップ20の順位と、本誌が誇る5大ゲーム評論家による予想がたてられている。

あてにする、しないはキミの自由ではあるのだが。

また、昨年から設けられた部門賞は、今年から2部門増設された。

さらに、こまやかな年間トップ10になるであろうことを願っている。

もちろん、こちらは、ノミネート作品だろうがそうでなかろうが、関係ない。'87年度に発表されたソフトであればよいわけだ。

ちなみに、年間トップ10は、通常のソフトトップ20の集大成ということで10位までの発表である。

年間トップ10、人気の予想、部門賞、いずれも、アンケートハガキの所定の欄に記入してほしい。

通常の「ソフトトップ20」の欄もあるので、そこのところまちがえないようによろしく頼みます。

多数のハガキを集計する都合上、アンケートハガキに書かれていないものは、すべて無効とします。

みなさ〜ん、ふるって、ご参加ください。

・プレゼント・

もちろん、読者のみなさまに、タダで予想させようなどとは思っておりません。

ちゃーんと賞品を用意しておりますとも。しかも非売品である。しかし抽選なのだ。

連番予想の的中者のうち、抽選で10名のみなさんにはコンプティーク特製テレフォンカード(写真)、そして、20名のみなさんには、コンプティーク・オリジナルTシャツをプレゼントしちゃいます。

キミの予想が、トップ10をつくり、さらに、プレゼントまでもらえちゃうのだ！



年間 SOFT TOP 20 部門賞

キミたち読者が選ぶ部門賞です。今年から2部門増えて、10部門。
年間トップ10のノミネート作品とは関係なし、1987年度に発表されたものであれば、なんでもいいわけだ。それぞれ、所定の欄に、ひとつずつ、書いてくださいね。

アクションゲーム賞



ファミコンは除き、パソコン、アーケードの中から選んでくださいね。もちろん、ゲームセンターで、大金をつぎこんだ作品に1票投じてあげるというのもよいのではないだろうか。

アドベンチャーゲーム賞



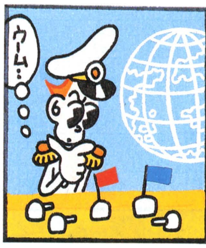
ありましたね。秀作アドベンチャーゲームが。
アクションアドベンチャーというひとつの分野も確立されました。
古典的アドベンチャーゲームも捨てがたいし……。

ロールプレイングゲーム賞



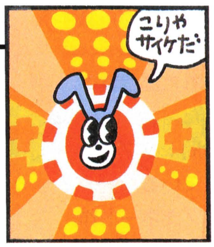
10部門の中で、もっとも品数豊富なのがこのロールプレイングゲームではないでしょうか。
激戦になること必至!
こちらとしては非常に楽しみですね。

シミュレーションゲーム賞



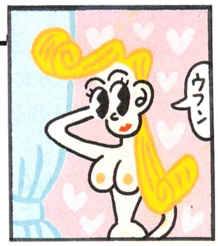
ウォーシミュレーションばかりでなく、スポーツ系のシミュレーションが隆盛をきわめましたね、今年度は。
また麻雀のSLGも人気でした。はまると脱出不可能なSLGです。

グラフィック賞



「日本のゲームのグラフィックはすばらしい」と、かのロードブリティッシュ氏もおっしゃいました。
AVG、RPG、SLG、分野はなんでもけっこうです。一番、見映えのするグラフィックを選ぼう。

アダルトソフト賞



アダルトなソフトにも、きっといろいろ種類があるのでしょう。
KEIKOにはよくわかりませんので、選考は、この方面に明るいY氏に一任することにいたしましょう。よろしくね。

キャラクター賞



キャラクターはゲームの宝です。
かわいいのやら、かっこいいのやら、グッズになってるのやら、いっぱいいましたね。
さて、あなたのお気に入りのキャラはどれ?

ベストサウンド賞



サウンドにも革新のあった今年度。ハードもよくなったことで、BGMにとどまらない、かっこいい音楽のついたソフトがたくさんあったね。レコード化したのもあったっけ。

ソフトハウス賞



新しく増設された部門です。
ソフトハウスもそれぞれ性格が違うもんです。堅いところ、芸達者の人がそろっているところ、受付嬢の美しいところ etc. キミの好きなソフトハウスは?

移植ゲーム賞



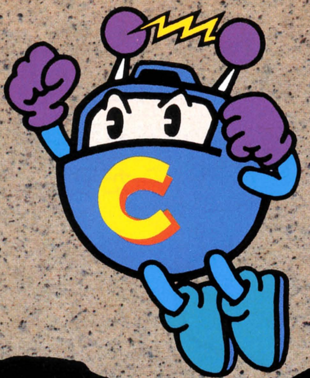
これも新部門です。海外ソフトの移植に伴い、憧れのプログラマーたちが来日してくれるのはうれしいことです。
円高ドル安にめげず、どんどん移植して、来日してください。

Soft Sales Top 20

売り上げトップ20

全国の有名ソフトショップにご協力いただいて、ソフトの売り上げトップ20を紹介しちゃうコーナーだぞぉっ!!

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	1	ハイドライド3	T&Eソフト	PC88SR, MSX, MSX2	7800円(D)
2	2	ソーサリアン	日本ファルコム	PC88SR	9800円(5D)
3	8	信長の野望・全国版	光　栄	PC88mkII, PC98, FM7, 77/AV, X1, MZ2500, MSX	9800円(5D, 3.5D, R)
4	5	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光　栄	PC88	9800円(D)
5	18	三国志	光　栄	PC80SR, PC88, PC98 FM7/77AV, X1, MSX	12800~14800円(5D, 3.5D, R)
6	7	イース	日本ファルコム	PC88SR, PC98, X1, FM7	7800円(5D)
7	20	麻雀悟空	シャノアール	PC98, MSX2	6800円(D, R)
8	9	シャロム	コナミ	MSX	5980円(R)
9	6	マイト・アンド・マジック	スタークラフト	PC88VA, PC98	9800円(D)
10	3	沙羅曼蛇	コナミ	MSX	6800円(R)
11	12	Mr. プロ野球	クリスタルソフト	PC88SR	9800円(5D)
12	15	ガイフレーム	日本コンピュータシステム	PC88SR, PC98, X1	7800円(D) 8200円(D)
13	19	プロ野球ファン	日本テレネット	PC88mkII SR, PC98, X1, FM77/AV, MSX2	8800円(D) 7800円(R)
14	16	F1スピリット	コナミ	MSX	5800円(R)
15	14	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	PC98	9500円(D)
16	10	ワールドゴルフII	エニックス	PC88SR, PC98 FM77/AV	7800円(5D, 3.5D)
17	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲームアーツ	PC88, X1	6800円(5D)
18	4	太平洋の嵐	光　栄	PC98, PC88VA	12800円(5HD)
19	—	アルカノイドII	ニデコ	MSX2	6800円
20	—	ザナドゥ	日本ファルコム	PC88, PC98, FM7, 77 X1, MSX	7800円(R, D) 6800円(T)



READER'S SOFT

『ハイドライド3』がついに1位に!

ついに『ハイドライド3』が1位の座に輝きました。ダントツの文句なしの1位です。

そして2位は『ソーサリアン』というわけで、『イース』の連続1位記録は、8カ月めにして破られたってわけだ。

それにしても、今月は大変動のトップ20。『ハイドライド3』もウカウカしてると『ソーサリアン』が下から追い上げてるって状況でしょ? 8カ月連続1位を断念した『イース』だって盛りかえすかもしれないしね。

初登場作品なんかも『抜忍伝説』『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』『ゼリアード』『ティル・ナ・ノーグ』『F1スピリット』と5作品、上昇気流も13作品という状況なのだ。これはまるで群雄割拠の戦国時代のような状況なのである。

『ウルティマⅣ』や『ザナドゥ』などの大物ソフトは軒並み下降しているけれど、この英雄たちだって、いつ盛り返してくるかわかんないし、みんな、のんきにかまえてはいられませんね。

とにかく、ランキングを決めるのは、あなたの投票ひとつです。

遠慮せずに、どんどん投票してください。

⬆急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名
⬆1	2	ハイドライド3	T&Eソフト
⬆2	15	ソーサリアン	日本ファルコム
3	1	イース	日本ファルコム
4	4	三国志	光　栄
5	3	ウィザードリィ	アスキー
↑6	10	信長の野望・全国版	光　栄
↑7	8	マイト・アンド・マジック	スタークラフト
⬆8	—	抜忍伝説	ブレイングレイ
↑9	14	ドラゴンクエストⅡ	エニックス
10	5	ウルティマⅣ	ポニーキャニオン
11	11	大戦略	システムソフト
↑11	—	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光　栄
↑13	17	ジーザス	エニックス
14	6	ザナドゥ	日本ファルコム
↑15	—	ゼリアード	ゲームアーツ
↑16	—	ドラゴンクエスト	エニックス
17	13	ラプラスの魔	ハミングバードソフト
↑17	—	ロマンシア	日本ファルコム
↑17	—	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト
↑20	—	F1スピリット	コナミ

読者が選ぶ TOP 20

春の新作勢ぞろいの今月号！　キミの選んだ新作はどれかな？

種類	総得票数	得票数
ロールプレイング	437	220
ロールプレイング	162	137
ロールプレイング	2268	124
ウォー・シミュレーション	1634	72
ロールプレイング	1569	58
ウォー・シミュレーション	718	42
ロールプレイング	95	40
ロールプレイング	29	29
ロールプレイング	1079	27
ロールプレイング	873	25
ウォー・シミュレーション	723	23
ウォー・シミュレーション	23	23
アドベンチャー	414	22
ロールプレイング	1218	20
ロールプレイング	17	17
ロールプレイング	122	14
ロールプレイング	118	13
ロールプレイング	578	13
ロールプレイング	13	13
シミュレーション	11	11

READERS' GAME TALK

●家族全員、パソコンゲーム大好き一家です。なかでも49歳の主人が、一番ゲームフリークなの。おかげでテレビを見る時間が全然ありません。『ウルティマIV』のマンドレイクはどこにあるのか教えてください。お願い！
東京都　中山貞子

●『ウィザードリィ２』の６階の質問に答えて、１階の例の場所に、全員で入ってしまったら、KOD'Sのアイテムが、みんななくなってしまった。しかたがないので、もう一度、アイテムを集め、今度は、STAFF of GNILDA を手に入れた。これを装備すると呪われるけど、敵の攻撃を受けなくなるのだ。
埼玉県　秋谷英二

●『ウルティマIV』で、ブリティッシュ城の２階のローパーと戦ったら、衛兵とロードブリティッシュ王が怒って攻撃してきた。あまりのおそろしさにリセットを押してしまった。
山形県　古川邦浩

●『ソーサリアン』の「呪われたクイーンマリー号」をプレイ中、次々と死んでゆく船員たちが、まるで火曜サスペンス劇場を見てるみたいで、ドキドキした。僕の好きなシナリオのひとつです。しかし、『ソーサリアン』はどのシナリオも完成度が高いなあ。
神奈川県　藤田昌弘

●先日、『ソーサリアン』をプレイ中のこと、いよいよおおづめ！　というところで、ナント!?　停電がおきちまったああぁぁ……。その後、10分間、私は口をあけたまま、まっ黒なディスプレイを見つめた。こんな悲惨な話はない！
岩手県　関向正喜

●『信長の野望・全国版』で長宗我部になって、健康値のみに気を遣ってプレイしていると、165歳になってしまった。しかし、まだ死んでいない。
大阪府　中村浩延

●僕の友人は、『信長の野望・全国版』で休養のコマンドを使っておきながら、「順番をとばされた！」と叫びリセットを押していた。僕は、ホールドパーソンをかけられたようになってしまった。
埼玉県　会田雄二

●ひさしぶりに『ドラゴンスレイヤー』をやった。昔のゲームにしては、なかなかおもしろい。思わず熱中してしまった。新しいゲームもいいけど、たまにはレトロなゲームもいいものだ。
福岡県　落　一臣

●『ハイドライド３』をプレイ中、街でスリングを買って、いざ出陣と、街から出たところで、食人樹に集中攻撃をくらい、ゲームを始めてから30分めにして死んでしまった。はかない命だったなあ。

僕は秋葉原くんのファンです。
群馬県　平石　建

応募方法

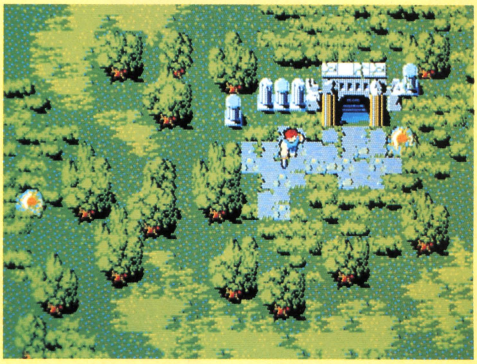
編集後記のところにあるアンケートハガキに、キミの好きなソフトを１本だけ書いて送ってください。また、このコーナーへのご意見やGAME TALKもいっしょに書いといてくださいね。ヨロシク♡

有効得票数　1211人

今月のトップ5 PICK UP5

TOP1 ハイドライド3

予想どおり荒れ模様のトップ5、その先陣を切ったのはまず1位のコレから。いままでず〜っといてくれた長期政権『イース』に代わって、アクションRPGの西の横綱『ハイドライド3』の登場だ。先月が2位だからこれは危ないかなとは思っていたんだけど、まあ1カ月ぐらいは様子を見るかなどとタカをくくっていたらもうこれだもんな。やっぱりファンの熱中度は暖冬以上だね。でも来月はファルコムの逆襲に遭うかもよ。なんといってもほら、次の2位には強力新人が居座っているしね。

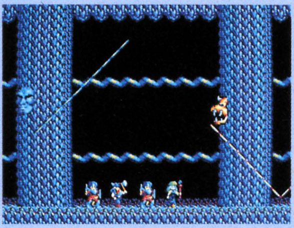


やったついに一位だ!! これもみなさんのご声援のおかげと、社員一同、感涙にむせております。もちろん移植版の企画も、ちゃくちゃくと進行中です。（T&Eソフト・吉川氏）

TOP2 ソーサリアン

15話もあるシナリオにそって進んでいくゲーム、いろいろ調合するとわかってくる魔法の効果など、いままでとは一味も二味も違う話題をふりまいているソフトがこの『ソーサリアン』。

コンプでも2回続けて強力な特集と裏マニュアルで攻めたけど、まだまだギブアップの声は聞けそうもない。みんなの情報も合わせて、もっと締めあげてやらなくちゃだめかな？



いきなり2位に登場で、スタッフ一同、出だし好調と喜んでいます。15本あるシナリオのうち、みんな、どれをクリアしましたか？ 意見を聞かせてね。（日本ファルコム・五十嵐氏）

TOP3 イース

おお、おいたわしや。初登場でいきなり1位、それからは栄光（コウエイじゃないよ）の道を歩んでこられたのにそれがこんなところまで落ちてくるとは。よよよよよ…、って感じで泣きくずれている場合じゃないか。でもゲームのおもしろさはランクみたいに落っこちていないから、きっとまた復活の時がくるはずと信じています。うちのもそれまでには終わらしたいなあ〜。

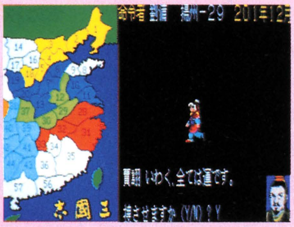


とうとう1位から落ちちゃったけど、まだまだ世代交代には早すぎる『イース』。このまま粘り続けたいところです。温かい声援をお願いします。（日本ファルコム・五十嵐氏）

TOP4 三国志

変動トップ5にも“関係ないネ”（柴田恭兵調で）と自分のペースをくずさないのはさすがSLG。ここしばらくはこのへんをウロウロしているけど、以前は1位になったことだってあるんだぞ、覚えてる？

そういえば光栄で『維新の嵐』の発表会があって、いろいろ内容を聞けました。RPG的要素も入って興味シンシン、耳をダンボにして取材しちゃったのだ。



大好評発売中のMSX2用4メガロム『三国志』と『信長の野望・全国版』は4メガ初のS-RAM内蔵型！ データセーブの活用も必勝テクのひとつ！ よろしくね！（光栄・三浦氏）

TOP5 ウィザードリィ

外国勢でなんとかトップ5に残ってくれたのがこの『ウィザードリィ』。ライバル『ウルティマ』が番外に消えてしまったのでさびしそうな気はするけど、ファミコン版の売れ行きもいいしまだまだがんばってもらわなくちゃ。

実はいま輸入された、『4』を買ってきて、ちょこちょこやっているところで、これもなかなか面白い。はやく移植版が出ないかなあ。



昨年末に発売になったファミコン版が大人気。グラフィックやマップの一部がパソコン版と違うしスピードはピカー。パソコン版ユーザーの皆さんにもおすすめです。（アスキー・大武氏）

SOFT TOP 20

Keiko's 今月のKEIKOの注目ソフト

SPOT LIGHT3

Mr.プロ野球

もうすぐ開幕のプロ野球、ドーム球場完成から村山、王の監督対決まで、ファンにとって話題のネタにはことかかないね。でも、そこに加えてほしいのがこのＳＬＧ感覚の新しい野球ソフト『Ｍｒ．プロ野球』なのだ。

初めから１シーズン120試合をやることを考えて監督・球団の立場にたってプレイしていくこのゲームで、本物よりも一足先に優勝しちゃうなんていうのが、パソコン野球狂の証明だい。



ティル・ナ・ノーグ

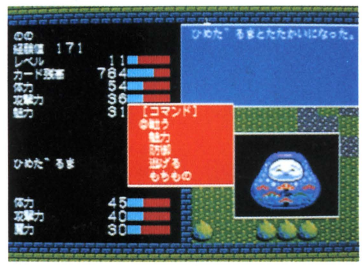
ゲップッ、もうＲＰＧは食べ飽きたぞなんていう声が聞えそうなグルメ時代。こういうときはホント何を選ぶか困っちゃうんですが、あえてオーソドックスかつシンプルなこれなんかおすすめですがどうでしょう。

こってりした深みのある味つけではないんですが、何度でもいただけて毎回違う“舌”感覚を楽しめるとこが特徴でして、晩餐(ばんさん)のメインディシュとしてよろしいかと思いますが、ハイ。



王子ビンビン物語

おフザケってだ〜い好き、という人なら、きっと気に入ってもらえるはずです。なにしろ全編ギャグのかたまり。敵キャラには「レゲエのおじさん」とか「うんちくん」とか、ワケのわからないやつらが出てくるし（ちなみに私はうんちくんに殺されました。情けない)、「流し目攻撃」なんてふざけた魔法(？)もあるし、笑わせてくれちゃう。もちろん、内容はちゃんとしたＲＰＧ。時には肩の力を抜いてみませんこと？



FAMICOM TOP10

『ファミリースタジアム '87』『ファミリーサーキット』と、ゲームでスポーツ体験が流行だ！

キデイランド〈原宿店〉

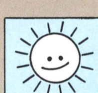
順位	ソフト名
1	ファミリースタジアム'87
2	ファミリーサーキット
3	ウィザードリィ
4	桃太郎伝説
5	ゲゲゲの鬼太郎2
6	コナミワイワイワールド
7	ロックマン
8	SDガンダムワールド ガチャポン戦士・スクランブルウォーズ
9	マイクタイソン・パンチアウト
10	中山美穂のトキメキハイスクール

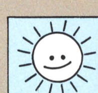
博品館〈銀座店〉

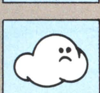
順位	ソフト名
1	ファミリースタジアム'87
2	桃太郎伝説
3	ファミリーサーキット
4	コナミワイワイワールド
5	ファイナルファンタジー
6	中山美穂のトキメキハイスクール
7	スターウォーズ
8	ファミリーテニス
9	ゲゲゲの鬼太郎2
10	マイクタイソン・パンチアウト

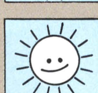
COMING SOON 新製品天気予報 U・R・I・D・A・S

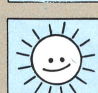

めぞん一刻2
マイクロキャビン/4月下旬発売予定

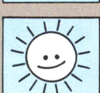

制覇
ニチブツ/3月下旬発売予定

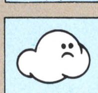

ブレイクショット
コナミ/今春発売予定

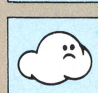

アンジェラス
エニックス/3月26日発売予定


クレイジークライマー
ニチブツ/5月上旬発売予定


ロードオブウォー
システムソフト/3月下旬発売予定


きまぐれオレンジロード
マイクロキャビン/6月下旬発売予定

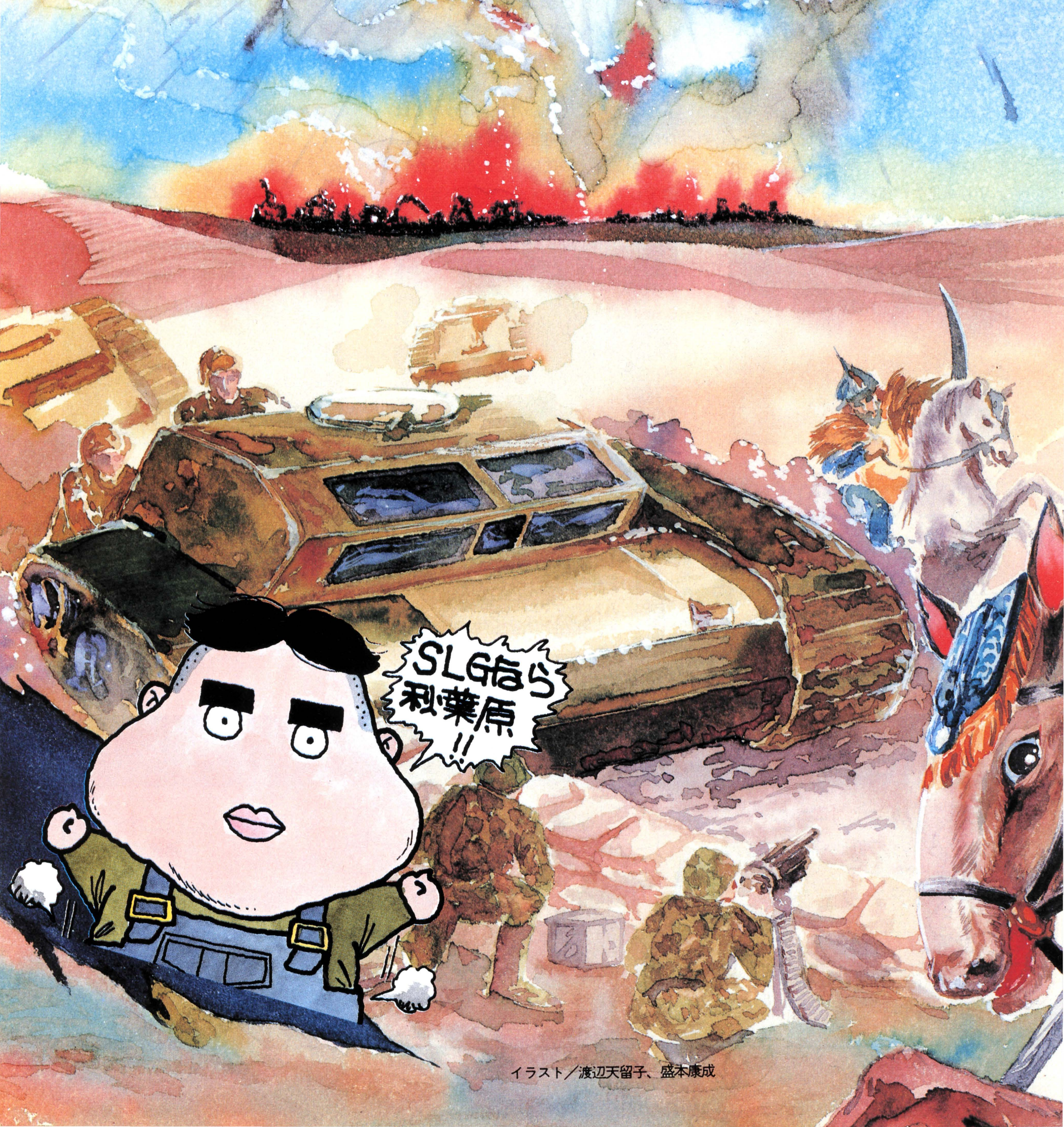

マース
デービーソフト/3月下旬発売予定


維新の嵐
光栄/4月上旬発売予定

シミュレーション

今、シミュレーションゲームが大流行。寸暇をいとわず、もちろん寝る間も惜しんで、さらに仕事さえも投げ出して、ただひたすらがんばるのだが、ますますはまりこんでいくばかり……。

高度な戦術と冷静な判断をともなう知力、そして、風邪をひかない強い肉体……。これがシミュレーションゲームを攻略する３つの重要なポイントだ。だから、ＳＬＧなら秋葉原!!（秋葉原・談）



イラスト／渡辺天留子、盛本康成



ゲーム大特集

SUPER 大戦略



帰ってきたドクター四谷が贈る

大戦略最前線レポート！

元「SLG研究所」所長。数ヵ月間の沈黙ののち、奇蹟の復活

帰ってきた男、ドクター四谷

ガッハッハ……。とうとう復活したぞィ、読者の諸君お久しぶり、私がドクター四谷だ。マックで働いていたとか、地下街でダンボールかぶって寝てたの見た、なんてウワサが飛んだらしいが、そんな天地真理みたいな話はすべてウソっぱち。私は消えたあいだも日夜、正しいパソコンSLGを求めて科学特捜隊のごとく、秋葉原、新宿、青山とTOKIO中を飛びまわっていたのだ。だからこそちゃんと大戦略情報も耳に入ってきたわけで、「SLG特集を組むのだ〜」「福岡へ取材に行くんでい」とコンプに魔法をかけてしまったというわけね。ガッハッハハ。

そんではそろそろ『スーパー大戦略』の最前線情報をお送りしよう。わかりやすいよう新しくなったところを大きくまとめてあるから、よ〜くかむように見て読んでほしい。そうすればこのゲームのすべてがわかるはずだよ。



色もデザインもぐっとキレイになった『スーパー大戦略』。マップ画面もワイドで見やすいね



『II』のような移動範囲を表示するお助けコマンドだって、ちゃんとついている



RED国の作戦。移動・戦闘の終わった部隊には〝E〟マークが表示される



MIG-29戦闘開始!! ミサイルでも20%しか成功しないのがつらいところか!?

●システムソフト☎092-714-6236●PC8801 SRシリーズ／8,000円

イラスト／盛本康成

NEW POINT 1 なんと12パターンも生産タイプがあるとよ

こんどの生産タイプは、はっきり国別に分かれている。見てのとおり全部で12タイプあり、兵器は128種類。スウェーデンの個性的なものや中国のマイナーなものまでカバーしてくれたのはうれしい限りだ。ただ、みんなが期待してた間接射撃ユニットや艦船ユニットが見られないのは残念。これはなぜだろうと聞いてみた。

「初めに入れたらどうなるか考えてみたんですが、そうなるとコンピュータ側が処理しきれなくなって（ゲームレベルが）弱くなっちゃうと思ったのではぶきました」

なるほど8ビット機だしRAMの問題もあるし、しょうがないか。ところでよ～く見てもらうとわかるけど、この兵器シルエットはすべて新しくつくったものなのだ。細かいところだけど、やっぱ気分がイイぜい。



アメリカ1



空軍と陸軍を合わせたタイプ。ここの目玉はなんといっても〝ストライク〟イーグルだ

フランス



エグゾセミサイルもゲーム化してほしかったフランス。花形ミラージュだってほらこんなにあるぞ

ソビエト



ゴルバチョフになってもMIG-31やT-80はやっぱり強い。でも動員兵なんてかわいそうだ

アメリカ2



こちらは海軍と海兵隊を合わせたタイプだって。〝トップガン〟トムキャットが光ってるぜ

スウェーデン



ちょっと聞きなれない兵器が並んでいるけど有名な乗用車ボルボの国なんだからがんじょうだい

ワルシャワ条約軍



あまり人気はないけど、それなりに使える兵器はそろっているんですけどねえ。だめですか？

西ドイツ



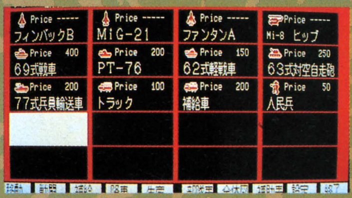
根強いファンの多いのがここ。最後の有人戦闘機といわれたスターファイターなんかがあるのがしぶい

イスラエル



中東の大国。イーグルもいればファルコンもいるし、歩兵なんかもエリート兵。まさに少数精鋭

中国



ここも初登場。兵器の少ないところは人民兵でカバーしてくださいといわんばかりの安さだなあ

イギリス



サッチャーさんもびっくりのフォークランドの勇士ハリアーもいれば、チーフテンだっているのだ

日本



われらの自衛隊にだってイーグルはある。でもFSXはないんだよね～、ヒューイコブラでガマンすっか

超新兵器



きっと強いと思うけど、それなりに値段も高いんだよなあ。でもやっぱり一度はやってみたいところ

Dr四谷のハカタ旅日記 行きで乗ったTDAのエアバスは揺れた揺れた。ひどいときには立てないくらい。おかげでカワイそうなのは団体さん。お昼にともらっていた弁当を食べようとしても、揺れるから口までもってこられない。落とすものかってみんなガシッとしがみついてたね。

NEW POINT 2 エディター機能もグレードアップしたとね！

前の『大戦略88』にももちろんエディター機能はついていた。だがその使いずらさには、ちょっとガマンできなかった人ってケッコーいたんじゃないかな。でもこんどはその機能が大幅にアップしたのだ。まあマップ画面を見ただけでも『大戦略Ⅱ』みたいだから、そうとう使いやすくなったけどね。

新しくついた機能としては、まず右にある「変換機能」。これは指定したある地形を好きな地形に一度にパッと替えてしまうもので、「う～んちょっと森が多いな。置き直そう」なんていうときでも森→平地というふうに、一発変換ですむわけだ。

新機能その２。マップをつくっていると、よく都市や飛行場などの重要な地形が中心より右や左に多くなって、なんか使わないとこがあるなあなんてときがあるでしょう。こんなときに便利なのが「ずらし機能」。マップ全体をズルズルとずらしてきて、使いたいとこを中心にもってきたりするありがたい機能なのだ。

そしてこれはユーティリティに入っているんだけど、驚き桃の木「オリジナル生産タイプ作成機能」がついている。ずら～っとそろった兵器から好きなものを選んで、自分だけの生産タイプがつくれるってわけね。どうだスゴイだろう。



予算を決めて編成したりとか、とにかく好きなように選べるんだ

要塞から都市へ

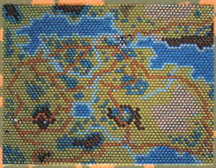


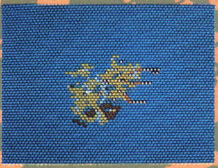

エディット画面はこんなかんじ。いま要塞を都市にチェンジしたところ。とってもカンタンにできるようになって、創作意欲もわいてくるってもんだぜ

NEW POINT 3 オリジナルMAPもぎっしりあるとか

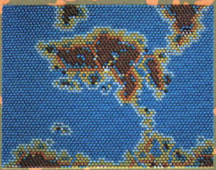
あるはあるは、マップはまだ変更・調整中だったが、オリジナルや98版などから移してきたものなどをふくめると、計28枚にもなっていた。ここに紹介したのはそのうち撮影できる状態のもの。こんどの『スーパー大戦略』ではマップも64×64と広くなっているので、移してきたやつもはじのほうを修正しなければならないのだ。だいたい20～28枚は入れる予定とか。


やや大きな島マップ。飛び島があったりしてオモシロそう

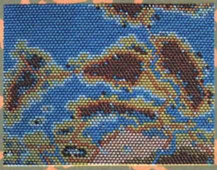

入り江があるマップ。ごくオーソドックスな展開になりそーだ


あっちこっち飛び出てる変な島だけど。ゲームするとどうかな


全部分を使ったマップだけど地形がきびしそうなかんじ


間に大きな島があるマップ。こういうときは航空機が重要


長崎方面みたいなマップ。道路で要所要所がつながっている


ドカッドカッと大きな島があってアクセントがでているね



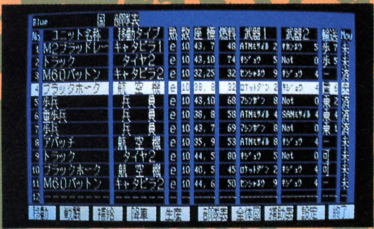
Dr四谷のハカタ旅日記

博多といえば博多ラーメン。てことでシステムソフトに到着するや木下さんを先頭にいきなり長浜ラーメン本店へ突撃した取材陣。ドクターはここぞとばかりにラーメン定食を注文し、かつメンバー中ひとりだけ替え玉もとってゲップ連発。取材前にこれだもんなあ。

NEW POINT 4 ほんのこつ、ゲーム画面も美しか〜

ゲームに入ると気がついたが、なんか全体的に明っかるいんだよね。前のタイプってくすんだ原色ってかんじでイマいちだったけど、こんどは『大戦略Ⅱ』の影響もあって画面も大きくなり、色もハッキリときれいになっている。聞いたら地形とかのイラストを書き直したとか。写真にある機能表もとても見やすいでしょう。

こういうところには、そうとう注意をはらいながら製作した、といっていた。それは余計なところで気を使わずに戦略に気を使ってもらうため。とにかく操作性を上げてゲームそのものにボッ投できる態勢をつくりたかったからだ。もちろんそのためコンピュータ側の思考ルーチンだって強くしてあるのはいうまでもない。

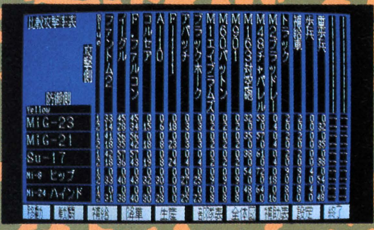


大きく見やすくなったユニット性能表。リファレンスカードみたいにさっと取りだして使える

占領シーンがシブイ!!



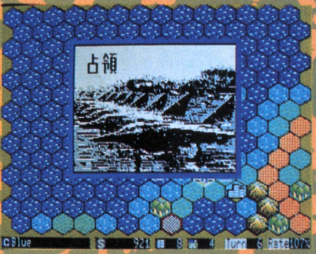
いきなりリアルになってしまった都市占領シーン。カラーにモノクロが映えてるね



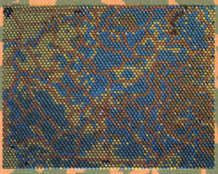
比較攻撃率表も作戦を立てるときに役に立つもの。知らない生産タイプを使うときには性能を確認しよう



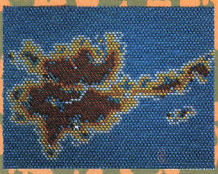
地形効果もさまざま。移動のときはキャタ1〜3、タイヤ1〜3と種類が分かれているので注意しよう



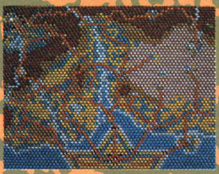
空港占領だってこんなにシブイぜ。もっと見たい人はもっと占領するべし！



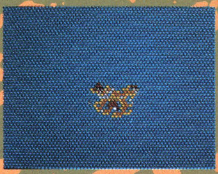
わっ、網の目のように道路が走っている。展開が早そう



こりゃまたスゴイ。中心部がほとんど山岳地帯になってる



下に見える大要塞はなんだ!? 早くやってみたいマップだ



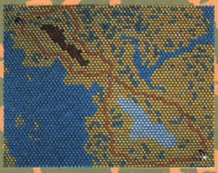
ちっちゃいマップ見〜つけ。すぐに終っちゃうから練習にいい



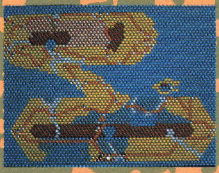
どこかで見かけたヤツ。真ん中の島には航空機でしか行けない



もう完全常連さんのアイランドキャンペーン



単純に見えても、実は何か裏があるのかもしれないなあ



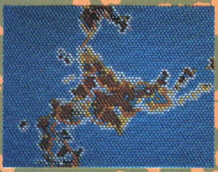
これはまだ製作中のマップ。たぶん入るとは思います



島マップが多いのが『スーパー』の特徴だ。これもそのひとつ



ほとんど全体を使っている肥満島マップとはコイツのことだ



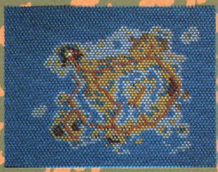
『Ⅱ』にもあった北海道マップ苦しい思い出があったりして



花開く大戦略。どんな作戦を立てたらいいのか考えちゃう



ご存知福岡市ですと、みんなやってくれなきゃダメと〜



この島はまわりに浅瀬があるね。これをうまく使って動くのかな



道路ぞいに早く展開するのがカギになりそうな地形配置

Dr四谷のハカタ旅日記 システムソフト・ビルの最上階には驚くことにカクテルバーがあるのだ。もちろん外部の人も入れるお店。取材のあとは福岡の夜景を眼下にここで軽く1杯、2杯、3杯と飲んでしまい「ワッ、しあわせ〜」と原稿しめ切りも忘れて編集さんにどつかれてしもうた。

NEW POINT 5

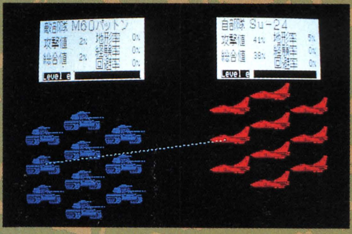
コンバットシーンがイメチェンしたばい

『大戦略』といえば戦闘シーンを忘れることはできないけど、ここも新しくイメチェンしてる。兵器イラストが、いままではただ横から見たところだったが、こんどはやや斜め前から見たところに変わっているのだ。もちろんすべての兵器がそうなっている。

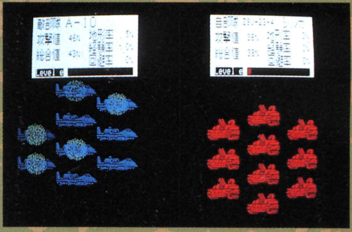
このためにデザインを担当した人は、いろいろな資料、写真を集めたという。それでもお知らせのとおり、マイナーな中国や超新器なんかもあるから、この新イラストには泣いたんだって。そう聞いて改めて兵器リストを見ると、確かに「こんなの見たことないな～」ってのもいくつかチラホラ。でも超兵器なんかの資料ってどんなのだろう。よくあったと思いますね。

もうひとつ変わったのは、ミサイルなんかが「ヒュー」って効果音とともに1回下に落ちてから飛んでいく動きの部分。爆発音もあるしリアル度は大幅にアップした。これで「もう見飽きたぜ」って人でも、またヤル気がおきてくるってもんだ。

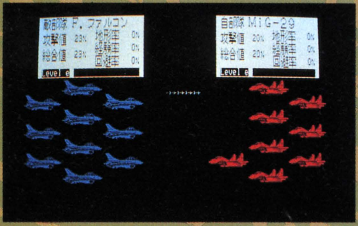
ところでこのコンバットシーンに登場する兵器なんだけど、もちろんその中には俗にいう裏兵器、隠しコマンドなどを使って出てくるヤツ、コピーすると出てくるヤツなんかがあるそうだ！でもこれはヒ・ミ・ツ情報なので、製品になったときにはたして残っているかどうかは、キミたちが確認してほしい。もちろん見つけたら即コンプティークまでハガキを送ってちょうだい。

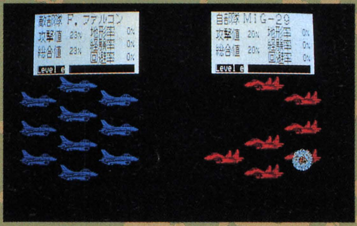


M60パットンVS Su-24。黒いバックに浮き上がったシルエットはとてもカッコいいね

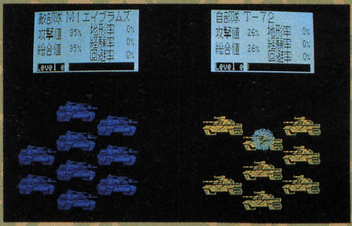


A-10 VSシルカ。ユニットのイラストもスッキリかつシンプル。効果音を聞かせられないのが残念だ





見たかこれが迫力コンバットシーンだ。よ～く見てみればMIGもファルコンもやや前を向いているのがわかると思う。破壊されたユニットは消えていってしまう

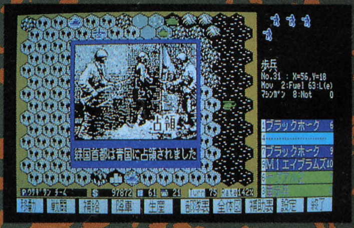


M1エイブラハムVS T-72。戦闘は前と同じスカッたものだけが反撃できるものなのでお忘れなく

せからしか！ これで98ユーザーを見返すことができるとね



どうだ、これでパワーアップしたところがわかってもらえたかな。はっきりいって、ここしばらくは『大戦略』というと98ユーザーの独占物というかんじがしないではなかった。そうあのド派手な『Ⅱ』があったからだけど、この『スーパー大戦略』はそれのあとを追って簡略版などと堕落したものになるのではなく、正統派の血を受け継いだ秘蔵っ子として真っ正面から対決してくれたのだ。どちらがいいかは意見が分かれるだろうけど、まずはとにかくプレイしてほしいものだ。



とうとうクライマックス。敵の首都の占領に成功した。思わず前にのり出す取材陣であった



エンディングは勝った人でしか見ることができない貴重なシーンなのだ。ありがたく拝見しよう

Dr四谷のハカタ旅日記

夜も更けてくドンジャラホイ。流れた先はカラオケパー、あとは飲め～歌え～のいつものノリの大狂宴。こうなったらとみんなで悪のりして、酔って寝ていたシステムソフトのK君の顔にマジックでお化粧してしまったのだ。次の日出社、どうなったのかなあの顔。

'88年SLG界の台風の目

超最新レポート！

LORD of WARS

ロード オブ ウォーズ

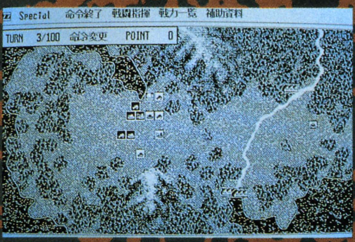


システムソフトで見てきたのは『スーパー大戦略』だけじゃない。まったく新しいタイプのSLG『LORD of WARS（ロード オブ ウォーズ）』もチャンと取材してきた。

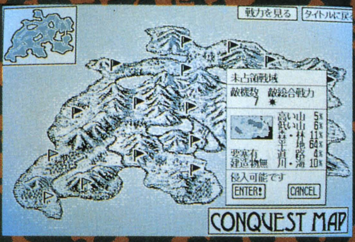
このゲームは、戦争もない平和な未来社会でコンピュータを使ったウォーシミュレーションをやろうということになった、という想定になっている。そのため現在や過去にあった兵器に似せて未来の人々がデザインした武器や指揮官を使って、戦場となっている島で戦いをやるのだ。

画面はわざと白黒にしたマック調、マウスのみの対応という高級感覚のゲームに仕上がっている。内容は『大戦略』とちがい、ターンの初めに各兵器にアイコンを使って命令を与えておき、その結果を見てまた命令を変えていくという本格的なシミュレーション方式を採用している。SLGの新しい展開になりそう。3～4月ごろ98版で発売予定だ。





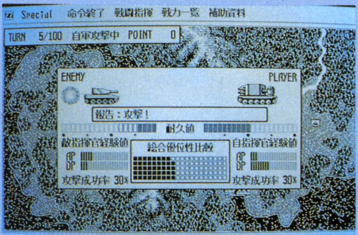
作戦マップ。四角いのが敵味方のユニットを表す

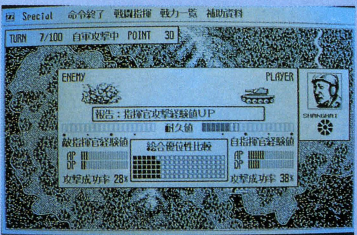


シナリオを表すコンケストマップ。白い旗が自国

戦闘シーンは中世の一騎討ち風

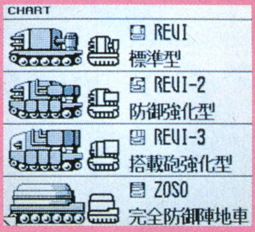
マップ上で戦闘になれば、自動的に戦闘シーンに画面が変わる。このゲームでは兵器ごとに耐久力があるため当たればすぐ破壊となるわけではなくて、その耐久力が減っていくだけ。もちろんそれも修理車両で元どおりに直すことができるのだ。戦闘の経験値もこんどは指揮官がいるため、そっちにつくようになっている。なんとなく中世風のナイト対ナイトの戦いみたい。



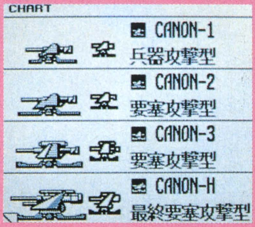


近ごろはやりの兵器体系

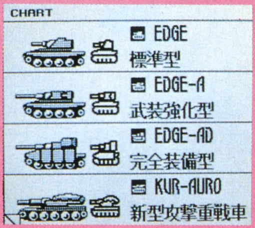
登場する兵器は計7種類。でもこのなかには、初めからもっているわけじゃなくて、ひとつの戦いに勝つと手にはいるものもあるのだ。



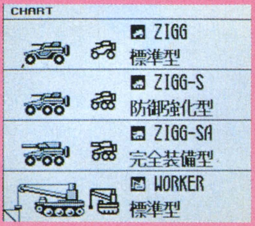
これは要塞砲を積んで動いているユニット。防御力が強い



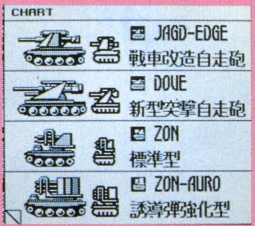
上と同じユニットが砲を降ろした状態。一度降ろすと動けない



いわゆる戦車ユニット。下へ行くほどレベルアップしたタイプ



装甲車と修理車ユニット。修理車はゲーム中重要な役割を負う



自走砲と誘導ミサイル車ユニット。自走砲はとても強力

Dr四谷のハカタ旅日記

福岡の朝は早い。もう二日酔いでみんな元気がない。ドクターはその日は羽田直行だったけど、大阪経由で取材がある編集さんとはここでお別れ。でも後日聞いたら新幹線が名古屋の雪と事故で深夜1:00到着だって。ヒサ～ン！　こっちは１時間半で着いたのにね。



SPACE SIMULATION WAR DAIVA STORY 7
カリ・ユガの光輝
終章

これまでに、6機種そして6人の主人公によるオリジナルストーリーが登場した『ディーヴァ』。その最終章『カリ・ユガの光輝』がいよいよキミ達の前に、その世界を広げる時が来た。そして、あのスペースヒーロー・デイヴ菅原が復活したのだ!! ジャ〜〜〜ン!

デイヴ菅原の楽しく読んでためになる講座!!

“にくまれっ子、世にはばかる”なのだ

マウトレーア暦3722年、200もの星系を擁護するヴィシュヌ銀河には、かつての繁栄の姿はみじんもなかった。

400年もの永きにわたって銀河を治めてきたインドゥーラ帝国は、皮肉にもその守護神の帝国宇宙軍によって終焉へと導かれたのである。

反逆の雄シヴァ・ルドラは、無政府状態となった銀河の混乱に乗じ、圧倒的戦力を誇る帝国宇宙軍をもって武力による星系への侵攻を開始した。

やがてシヴァ・ルドラの破壊と殺りくは、銀河の一部に解放勢力の拠点を築かせ、そして彼らを蜂起させるまでに至る……。そして、その解放勢力の影の総司令、伝説のスペースヒーローデイヴ菅原が今、新たに帝国軍の侵略の始まったＰＣ9801版のヴィシュヌ銀河を救うべく、再び立ち上がった!!

ども！　デイヴ菅原です（イキナリカルイなァ）！　いやァ〜またまた『ディーヴァ』シリーズをやれるなんて思ってなかったから、ビックリしてしまいましたョ（読者はオマエが出てきたからガックリしてるョ)。私も『カリ・ユガの光輝』は、すっごく楽しみにしてたし、こうやってみんなに紹介できてとってもうれしいなァ（編談　だってしょうがないでしょ、毎日毎日『カリ・ユガの光輝』をやらせろって耳もとでささやくし、私あてにカミソリを入れた封筒を送ってくるんだから）。まァ、88版やその他の機種でもあれだけ活躍したんだから、お声がかかって当然といえよう。ウォッホン！

今まで発売となった6機種の『ディーヴァ』は、宇宙という未知の空間に舞台をおき、各星系への戦略、敵艦隊との艦隊戦といったシミュレーションと別に、アクションを重視した惑星戦を取り入れたアクティブシミュレーションウォーという新しいジャンルを確立したゲームだったのに対して、今回のストーリー7は、完全なる戦略戦術シミュレーションとして登場したのだ。

スペースシミュレーションウォーである

これまでの『ディーヴァ』では、惑星の数が30だったのに対して、9801版では星系の数が30となっている。各星系は、恒星を中心に軌道上を与えられた12転周期で移動する、3〜7個の惑星で構成されている。つまり、惑星の数でいえば9801版のビシュヌ銀河には、151個にもおよぶ惑星があるのだ（スッゲェー！）。


▲見よ、このリリシイ姿を！　男だねェ…♡

基本的なゲームの進行は、いままでの『ディーヴァ』と同じものと考えていい。目的も、シヴァ・ルドラの圧政によって苦しんでいる星系を解放し、その星系を経営しながら強力な攻撃艦隊を編成し、シヴァ・ルドラ率いる帝国軍を撃ち破ることだ。ただし、今回はナーサティア双惑星の存在はなく、謎解きの部分は完全に取りのぞかれている。つまり『カリ・ユガの光輝』は、完全なシミュレーションとして登場したのである。しっかし、謎解きがなく、ただ敵を倒すためにガンバル！　となると、フッフッフッ私むきといえるのではないかネ、エッＨ氏よ（あきれて物も言えん……)。しかし、進行は同じといっても今回のカリ・ユガ、本格スペースシミュレーションウォーに徹底している分、始めはマニュアル片手に試行錯誤をくり返さなきゃならないぐらいリアルタイム化されているのだ。

今回のカリ・ユガでは、コマンド数が多いこともあって、キーボードとマウスの両方が使用できる。キーボードを使って、実際にコックピットにいるような気分でプレイするもヨシ。マウスを使って、スーイスイとラクラクプレイをするもヨシ。自分の好みでプレイしよう（なんのこっちゃ？）。

 ●T&Eソフト☎052-773-7770 PC980/ 7800円

あなたは内子ちゃん、それとも攻子さんでいきますか？

内 政 重 視 型

私、内子デェース。私ったら、あんまり外に出るの好きじゃないし　。キケンなことキライだから、内政を重視しようと思うの。だってさァ、始めにたくわえておけば、後々けっこうラクにやれるしネ。帝国側にこっちを攻撃されたってへでもないし。

初期値

経済

投資

工業
工業レベルへの投資は、艦船の製造期間の短縮を図ることができるのよ。

採掘
重要なエネルギー源γ2の採掘量を増加させることができちゃうわけ。

環境
主星の環境を良くし、住民に快適な生活をあたえることで、反乱の抑制になるの。

技術
ここへの投資は、製造可能な艦船の種類を増加させることができるのよ。

税率変更
星系の収入は、この税率と技術、工業、採掘の3つのレベルで決まるのヨ。

建設

コロニー
早い話、住民の生活の場。主星のみに建設ができる。もちろん、コロニーのレベルが上がれば人口も増えるし収入にも関わってくるのネ。それにコロニーのレベルの合計が環境レベルとなるのヨ。

研究センター
やはり主星のみに建設できる。技術開発の施設なの。つまり、技術に投資するだけじゃなく、この研究センターを建設しなければ技術レベルは上がらないのよ。まず始めに、建てちゃおっと!!。

防衛システム
未開惑星以外の惑星に建設可能。防衛システムに隣接したプラントは防衛力が増加するのよ。各惑星に建設されている防衛システムのレベルの合計が防衛レベルになるわけ。

配備
ゲームスタート時にも、ある程度の艦船がストックされているから、これで守りを固めヨ。

製造
さァーて、各ポイントへの投資やプラントの建設もだいたいできて、それぞれのレベルが上がったわ。収入もたくさん入ったし、そろそろ艦船の製造に着手しようかしら。

編成
投資すべき各レベルも上がったし、艦船のストックも増えてきたら艦隊を編成しましょう。

惑星戦

攻 略 重 視 型

アタイの名は攻子！　私の場合短気だから、まず内政を……なァーんて気の長いことはカッタルくてやってられないの。こういうのは、パッパッパーと実力行使で植民星を増していけば、チンタラ投資なんかしなくても収入は増すもんヨ。まァ、頭は生きているときに使わなくっちゃ!!　別に内子を責めているワケじゃないのヨ。

初期値

配備
ある物は使わなきゃ、艦船のストックもあるし、艦長もいるんだったらさっそく攻撃艦隊を配備してしまいましょ。こっちがチンタラ内政をしていたりすれば、もちろん他の星惑だって内政をするんだからソッコー。

製造
初めに持っているお金は4000。でも、これでも小さい艦船なら製造できるわヨ。ちょっと時間はかかるけど、ある物は使うの精神でいくわヨ。

編成

移動
情報コマンドで、周りの星系の防衛レベルを確認したら、さっそく攻略へ行っちゃおっと。それから、艦長を選ぶ時はやっぱランクB以上ヨネ。

惑星戦

艦隊戦
せっかく攻略に行っても、その星系に艦隊がいたら、まず艦隊戦をして、そいつを倒さなきゃならないのヨ。

攻略
さァーて、ねらいをつけた星系の軌道内に入ったら、もう主星めがけてまっしぐらヨ。ただし、この惑星戦をするにも、エネルギーとなるγ2が必要なのを忘れないように。よーし！　攻略するわよォ!!

経済

税率変更
以前の『ディーヴァ』でも使えたけど、今回も税率はぜーんぶ99%ヨ。とーぶんの間は反乱なんて起きないから、ドンドン取っちゃいましょ。

こうやって、ある程度の星系を植民星にしたら、内政のほうにも目をむけよう。そこで、星系の収支関係を公式で表すと……。

○収入

$$A=(30+\frac{人口}{20})\times(採掘レベル\times4+工業レベル\times5)$$

$$B=技術レベル-\frac{環境レベル}{3}\quad(ただしB<0のときB=0とする)$$

$$星系の収入=\sqrt{\frac{A}{20}}\times B\times ゲームレベル$$

※(初)1.4　(中)1.0　(上)0.8

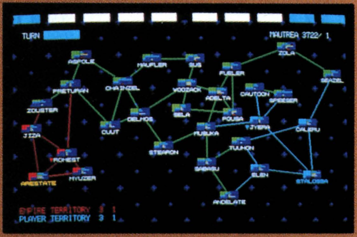
デイヴ菅原のまじめ？　な宇宙活劇

諸君！　私がデイヴ菅原だ(ジーン、なっつかしいなァこのフレーズ)。これより9801版の『カリ・ユガの光輝』の実地訓練をおこなうが、みんな用意はいいか!!　私がカリ・ユガを初めてプレイするあなたのために、ソッと教えるこーすりゃＯＫ″というのを伝授してあげよう。

とにかくメチャ敵が強い！　こちらが頭を出そうとすると、ガツン！　とタタカレるし、何にもできなくてモンモンと蓄わえようとしてると、ガツン！とタタキにくるし。なんでも、生みの親のＴ＆Ｅの開発メンバーでさえ、あまりの強さにヒーヒー言ってるらしい。こりゃいくらスペースヒーロー(編自分でいってて恥かしくないかネ)の私でも、苦戦してトーゼンといえよう。

まァ、ノーガキはこの辺にして、いよいよ私のカリ・ユガ実地教室の始まり始まり——!!

今回のデイヴは地道にやりまっせェ！

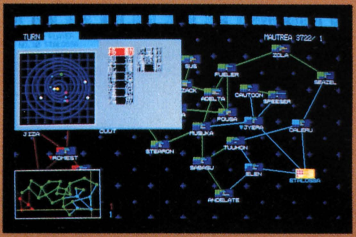


▲これが初期全星系マップだ。

まず上の画面でもわかるように、こちらの植民星も帝国側の植民星も初期段階では３つずつ、あとは同盟星系が各１つずつあるだけ。前にもいったように、ヴィシュヌ銀河の経済運営は星系単位でおこなわれるけれど、各星系ごとの税金はすべて中央(プレイヤー)に集められるので、資金は全植民星系統一のものとなるんだ。初期資金は4000。う〜ん、これじゃたいしたことはできないなァ。そこで、次のターンでドッと入るように税率を変更してしまおう。税率の初期値は30%、まあこのへんが反乱も起きないベストラインなんだろうけど、ここはグッとこらえて99%なんて非情なことをしてしまう。実際プレイしてみると、99%にしたからといってすぐ反乱が起きるわけじゃないから、あまり長期間やりすぎなけりゃいいと思うヨ。まァ、どうしても99%じゃカワイソウというキミは50〜60%ぐらいにしておけば、もっと安心だろう。とにかく、艦船を造るにもプラントを建設するにも時間がかかる。初めは工業や研究、防衛といったもろもろのレベルが低いから、まァあたり前ともいえるんだよね。だから、艦船を造って攻撃的にいくにしても、内政重視でいくからプラントの建設をするにしても、どちらの政策にも影響がある工業、研究、採掘の３レベルへの投資が有効的だろう。で、ある程度レベ



▲コマンド数はたっ〜くさんあって頭がイタイ



▲やっぱ税率99%で金もうけしなきゃネ

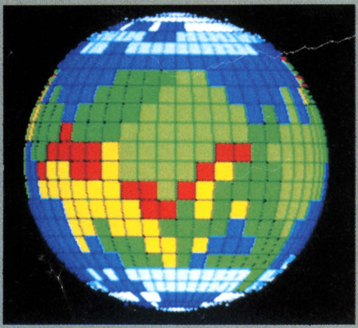
ルが上がったかな、なんて思ったら(まァ初めはたいして上がんないけどネ、ど根性!!)、さっそく使いまひょ！　といっても資金が入ると投資、入ると投資とくり返してきたからそんなにド〜ンと入ってくるわけじゃない。やっぱりコツコツとためていくしかないんだよね。しっかし、こうなるとやっぱり、初めにひとつぐらい攻略して植民星を増しておいたほうがいいのかなァ？　あっ！　いかんいかん、今回は地道にいくんだった。

で、何に使おうかなァ。まっ帝国側だって、そうそう攻撃はしてこないだろうから、ここは内政に力を入れてプラントの建設でもするかァ。

これが惑星マップだったりする！

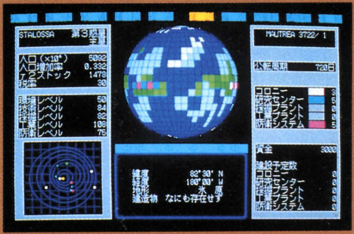
各惑星は、７つの要因で構成されている。そのひとつ、ひとつが特徴をもち、それにあわせたプラントの建設をしなくてはならない。それぞれの惑星には、初期の段階より多少のプラントはすでにできている場合もあるので、植民星にした惑星はただちにそのプラントの数を調べることが大事だゾ。

海湖	惑星上でブルーの部分がこれにあたる。ここには建設不可。
雪原	この場所には、防衛システムを建設することはできない。
平原	平原には、採掘プラン以外ならすべて建設可能である。
森林	ここは防衛システムのみの建設だけである。
高原	研究、採掘、工業、防衛とコロニー以外なら建設可能である。
山脈	ここには採掘と防衛システムの２つだけが建設できる。
氷原	やはり、海湖と同じく、ここに建設することはできない。



山アリ谷アリ——。道は険しいぞ!!

いよいよプラントの建設を始めるわけだが、ここで気をつけなきゃいけないのがコロニーと工業、研究のプラントは同じ惑星に建設できないってこと。コロニー、つまり居住区のある所に工業や研究プラントを建設すると、環境

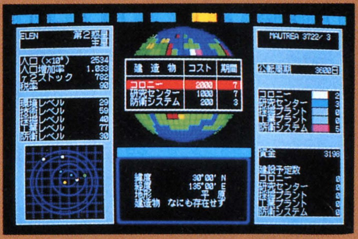


▲えーと、次の別荘はどこに建てようか

汚染の原因となるからなんだネ。まァ〜実にシビアなんだから。

建設、製造に関係する工業プラントの他に、もうひとつ重要なプラントが採掘プラントだ。このプラントではγ2と呼ばれるエネルギー源を掘り出す作業をする。このγ2、この世界においてはヒジョーに重要なもので、艦船の移動、惑星戦時のビーム砲・DA攻撃、そして艦隊戦でも消費される貴重品なんだな。だから、攻撃を開始する前に、この採掘プラントの建造をおこない、ある程度γ2の採掘量を増しておいたほうがムリなく闘えるってことなんだ。

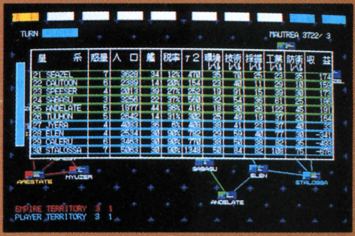
プラントの建設にかかる資金コストは、その建設をする地形によっても変化してくる。たとえば、採掘プラントを高原に建設しようとすると2000ですむ、ところが同じ採掘プラントを山脈地帯に建設しようとすると、+1000の3000もかかってしまうんだ。そこで、各プラントごとの資金がかかる順番を教えてあげよう。まずはコロニー、まァこいつはどうしたって平原にしか建設できないんだから関係ないか。じゃ研究センターはと、コイツも平原、高原とも同じ1000だ。で、問題なのはこのあと。採掘プラントは前にも言ったからいいとして、工業プラント。これの場合、平原に建設したとき、資金1000ですむけど、砂漠、高原に建設した場合に1500ほどになってしまう。そして防衛システムの場合、平原で200、高原で400、砂漠で500、山岳で600そして森林と雪原では800もかかるんだ。まァこうやって考えると、どのプラントにしても平原に建設するのが1番安いってわけだ。


▲ゲゲッ！ こんなに期間がかかるの一!!

さてレベルも上がり、資金にも余裕が出てきたゾ。そろそろ艦船の製造にでも取りかかるか。このカリ・ユガで登場する艦船には、今までの『ディーヴァ』にもあった戦艦、巡洋艦、OM艦、ミサイル艦のほか、新たに鉱石船、揚陸艦、DA、防衛艦の4タイプが登場している。まずは鉱石船、コイツは下のγ2の所で話しているのでいいとしよう。揚陸艦、後にくるDA（ドライビングアーマー）を搭載し、惑星戦において使用する。DA、前回までの『ディーヴァ』にも登場した惑星攻略用バトルスーツ。カリ・ユガではDAも個別に製造する形になっている。防衛艦、その名の通り配備された星系の防衛のみをおこなう。この艦だけは、他の艦船と艦隊を組むことはできず、独自の行動をおこなうことになる。とまァ、いろいろある中でどれにしようかなァ。

情報を集め、弱小星系を見つけだせ！

防衛艦隊も適度に配備したし、攻撃艦隊も最強のを配備したし、司令官はランクBだし、ヨシ！ この艦隊があればいけるかも？ で、どの星系を攻略しようかなァ、まずは星系情報でも見てみるか。エート、アッ！ あった、ありましたよ、防衛レベル31、ここに決一めた。ヨーシイッキに攻めこむゾ。エッ、まずは星系内移動で軌道外へ出なくちゃいけないの、めんどくさいなァ。まァいいか、γ2もマックスまで搭載してるし、ボチボチいきましょ。あっそれから、艦隊が大きくなれば、その消費するγ2の量も大きくなるんだ。だから、採掘が進んでないのに大艦隊を組むと、移動の途中でγ2が0になるともかぎらないから気をつけろ。


▲ヘエー、みんなガンバッテルなァ

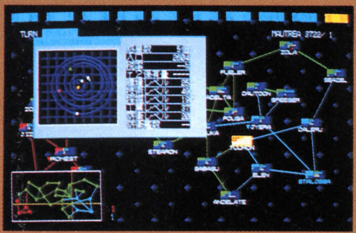
限りある資源……大切に!!

このカリ・ユガでは、艦隊の移動や戦闘の時にもγ2(エネルギー)の消費がなされる。艦隊には、鉱石船（γ2を蓄積）が最低1隻はつかなくてはならなくて、鉱石船1隻に最大250蓄積することができる。鉱石船が新規配備された時には、1隻につき配備された星系の保有量の10%（250以下)が自動的に搭載されることになるんだ。シビアだなァー。

	γ2の消費量
星系内移動	6
星系間移動	2
惑星戦：ビーム砲	使用エネルギー量
DA攻撃	10×降下数
艦隊戦	使用したOM砲・ミサイルの数量により、1回の攻撃で使われたγ2量が決定される。

誰かさんみたいにやらず戦略で行け！ H氏より

艦隊司令官は、惑星戦と艦隊戦の2種類の経験値を持っているんだ（実際には表示されないけどネ）。艦隊戦で敵艦隊を撃破。または撤退させるたびに艦隊戦の経験値が上がる。そして、艦隊司令官の艦隊戦の経験戦の経験値が上がれば上がるほど、艦隊戦の勝率は高くなるってわけだ。もちろん、これは惑星戦でも同じ。


▲オイオイ、いきなり攻めんなよな！まったく

それに、よりランクの高い司令官の勝率はいいわけだから、その司令官が勝ち抜いていけば、そりゃもう最強でんがな。

星系攻略の基本的な流れは、まず目標の宙域への移動、そこに防衛艦がいれば、まずそいつと艦隊戦。で、その星域にいるすべての艦隊を倒すことができたら、いよいよ星系を征服することができるぞ。さて、目標の星系を植民星にするための条件なんだけど、主星の防衛システムのすべてを破壊。もしくはDAの降下でプラント攻撃に成功し、全滅させた場合に植民星系とすることができるってわけだ。だから、目標はあくまで主星1本でいこう！

オイシイのは、こうゆう星系だネ

たとえば、主星にコロニー・研究センターがない場合は、その防衛システムへの最低限の攻撃で植民星系にすることができる。だから、初めに攻略目標を決めるとき、防衛レベルとともに主星のプラント状態も見ておくほうがいいだろうネ。ただし、だからといって、小艦隊で行って攻撃をし、せっかく成功したのに、艦隊もなくなっちゃったー。なんてことになると、占領状態は解除されてしまうゾ。



▲あっ！ ちゃんとストックがあるじゃん。



▲オッ！ クラスはBだよ。やったネ！

艦隊戦は司令官が命の母Aなんてネ

フーッ！ 敵の星域までなんとか入りこむことができたゾ。では、さっそく惑星戦へと突入する。アレッ？ なんだ、敵の防衛艦隊がいるじゃないか。クッソー、もっとよく情報を見とけばよかったなァ、まァしかたない、ここはやってやるか。

カリ・ユガにおける艦隊戦は、配備時に任命した司令官がＡＩによる独自の戦闘を自動的におこなう。という便利なシステムなのだ。ただ、だからこそ、



▲全船発進、目標ＥＬＥＮ！ つーぶせー!!



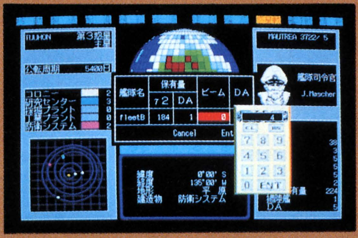
▲まずは敵の艦隊をつぶしちゃるでェ〜!!

司令官にはランクの高い者を配備しないと、いくら艦隊が大きくてもあれやあれやというちにダメ！ なんてことにもなりかねないんだなこれが。

とかいってるうちに……。オッ!! 勝ってしまったようだな。やっぱ、ランクＢは違うねェ！ （まるで自分が勝ったみたいなこと言ってるヨ）

いよいよ本格的に惑星戦ってわけやネ

惑星戦のモードに入ると、攻撃軌道ビームとＤＡの使用量の決定があるんだ。軌道ビームは戦艦に搭載されていて、このビームでプラントを攻撃、成功をするとプラントは消滅してしまう。しかし、ＤＡで攻撃して成功した場合



▲えーと、全部使うのはもったいないから……

はプラントは残っている。ただし、各プラントのレベルは0(ゼロ)になっているんだけどネ。こうなると、植民星にしてからの事を考えＤＡで攻撃したほうがいくら0(ゼロ)とはいえ、とりあえずはプラントは残るんだからいいなァ。でも、やっぱ始めは安全策で両方とも使ったほうがいいかもしれないネ。そして、使



▲ズババババァーン、ゴゴゴゴーン!!



▲で、攻略成功なわけやネ。いとうれし♡

用ウェポンを決めたら、いよいよ指示した目標へ攻撃を開始だ！ １度の攻撃でねらえる目標は１艦隊につき５カ所までで、戦闘区域内に２つの艦隊がいれば、10カ所まで攻撃が可能、てわけだネ。

さァ、進めー！ 植民星を増やすんだァー。まずはビーム、オーッヤッター！ おつぎはＤＡ……アレッ？ なァーんだビームだけで成功しちゃったの。ヨシ！ この勢いで進むぞ――。

はやる気持ちを抑えて……

ここはグッと涙をのんで、優秀司令官を集めよう

艦隊を新しく配備するときに、その艦隊の司令官を決めるのはもう知っているよネ。司令官はつねに10名のストックがあって、10名以下になると自動的に欠員を補充するようになっている。艦隊でも、防衛艦隊の場合は司令官は必要ないんだけど、攻撃艦隊の場合は司令官を任命しなければならない（司令官ナシ、というコマンドもあるが、それじゃつまらない。優秀な司令官がいると勝率も高くなるしネ）。

求む！ 司令官

各司令官には、Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄの４ランクがあって、それぞれのランクで大きな差がある。もちろんＡランクの司令官を任命できればいいんだけど、Ａ～Ｂランクってのはなかなか現れないんだよネ。だいたいＣ～Ｄランクのヤツばっかりなんだけど、コイツらがほとんど使えないヤツばっか！ そこで、優秀司令官を集める方法を教えよう。やりかたはカンタン、早い話がＣ～Ｄランクの司令官で、弱小艦隊を造りドンドン送り出してしまおうってわけ。前にも言ったように司令官のストックはつねに10名だから、Ｃ～Ｄを送り出すたびに新顔が入ってくる。その中にはもちろんＡ～Ｂランクも入ってくるってわけだ。



▲使えんヤツは、どんどんクビだ

わからない。わかりたくない。そんなあなたの…

カリ・ユガ広辞園

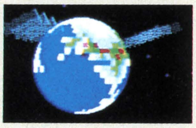
えっ？　広辞園の園が違うって。しかたないでしょ、元祖『広辞○』は某出版社の辞典なんだから……、んなことはいいから、カリ・ユガ広辞園登場!!

私がこのカリ・ユガをプレイしているとき、パッ!っと頭にひらめいたひとつの公式がある。『カリ・ユガの光輝』はムズカシイ＋コマンドが多い＋ムズカシイ言葉が使われている＋私は天才だ＝みんなにもわからん言葉が多い。そこで私はカリ・ユガ広辞園を書こうと、ここに決意したわけなのです、かしこ。

か

【軌道ビーム】

戦艦に装備されている対地攻撃用の強力なビーム。惑星戦のときに、惑星軌道から地上のプラントを攻撃することが可能である。



【クリック】

このカリ・ユガでは、キーボード操作の他にマウスを使ってプレイすることができる。このクリックとは、マウスのボタンを押してはなす動作のことだ。

【コスト】

早い話が、何かをしようとするときにかかる必要経費のこと。惑星上にプラントを建設するにも、船艦を建造するにもコストを良く考えて行なうベシ。

【γ2・γ3】

艦船、工業などすべてのエネルギー源として使用される。γ２は採掘プラントで発掘され精製される。γ３はγ２より、純度が高い。

【鉱石船】

γ２(エネルギー)を積んだタンカーで、長い航海を要する攻撃艦隊には、最低１鑑は必ず配備しなければならない。

さ

【シヴァ・ルドラ】

『ディーヴァ』ファンなら、知らないヤツはいない帝国軍の総司令。ただし、『カリ・ユガの光輝』に登場するかどうかは……わからない。

【従星】

星系の工業、γ２採掘の中心となる星。従星には工業プラントと採掘プラントが建設可能。

【主星】

星系の政治経済の中心となる。星系の住民のほとんどが主星で生活をするため、工業、採掘のプラントはない。

【ストック】

おなじみ建造した艦船を使用せずにためておく。艦船で必要以上に艦隊をつくらず、十分たりていると思ったらストックをしておく。

【星系】

恒星を中心として数個の惑星で形成される。政治経済等は星系単位で運営され、カリ・ユガでは30の星系が戦いの舞台となる。

た

【タイム・スケール】

毎回、艦隊戦モードに入るたびに、艦隊戦のスピードを設定することができる。タイムス・ケールは数字が小さいほど速く、大きくなるほど遅くすることができる。戦闘は設定後に開始される。



【D．A．】

こちらもおなじみドライビングアーマーの略。揚陸艦に搭載されている人型の装甲兵器で、起動力、地上攻撃がすぐれている。惑星戦に使用。

な

【ナーサティア船路】

今までの『デーヴァ』シリーズにおいては、シヴァル・ドラのいる星系への船路だったが、カリ・ユガでの存在は……？

【ナッチャン】

『ディーヴァ』88版の開発担当者。デイヴ菅原とのあまから問答は絶賛だった。カリ・ユガとは何も関係ない。

は

【ブリトラ】

物質反応も生命反応も示さない人工有機体。体長は絶えず変化しながらも常時数kmにも及ぶ。

【プラント】

工業プラント、採掘プラントといったように、生産用の建造物の名称のこと。

ま

【マウトレーア暦】

ディーヴァの世界における年号。ゲームはマウトレーア暦3722年からスタートする。

ら

【レベル】

ＲＰＧなどに使うレベルとは違い。この場合、各プラントの機能値を表わす。数を増やせば各レベルも上がる。

【デイヴ菅原】

今世紀始まって以来の最高の総司令。彼の手にかかれば、どんな強大な敵でもうち破ることができる。

【H氏】

コンプ読者にはおなじみ、デイヴ菅原の相棒。はっきりいって仲が悪い。





ファンタジーシミュレーション『エルスリード』から始まったガイア大陸の物語は『ガイアの紋章』を経て、SFファンタジーシミュレーション『ガイフレーム』でついに完結する。このシリーズのテーマともいえる「光と闇の戦い」もついに終わるわけだけど、どのような結末になるのか興味深い所だね！ はたして『伝説の巨人』の復活はあるのか!?

光と闇の戦いが今よみがえる！

この『ガイフレーム』を語るとき、『エルスリード』時代の「歴史」に触れないわけにはいかない。ガイアクリスタルの謎をはじめ、様々な謎を解く鍵がこの時代にあるのは明らかなのだから……。

ガイア大陸の歴史、それは光と闇の戦いの歴史でもある。

ガイア元年より数十年、ガイア大陸にはエルスリード、ヴェルゼリア、ギルガード、ベイゼルの4つの国が栄えていた。しかしある日、ヴェルゼリアの王ボーゼル1世が『闇の術』を体得した時、ガイア大陸は再び戦火に包まれた。エルスリードの王ジークヘルマン1世は『光の術』で対抗したが、ベイゼル王国が壊滅してしまった。かくしてガイア大陸は4カ国から3カ国による統治となった。戦乱の時代である。



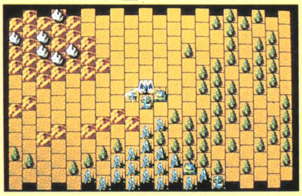
▲『ガイアの紋章』より。ボーゼルは倒され、「光の力」が「闇の力」に勝ったのだが……

それから50年後、ボーゼル3世は代々継承された『闇の力』を駆使し、治安の乱れていたギルガード王国をまたたく間に征服した。しかもこの時のエルスリード王ジークリッヒはまだ『光の術』を使うには未熟であり、誰もがヴェルゼリアによるガイア統一を覚悟した。しかし、ジークヘルマン1世に『光の術』を授けたバーリンが、今度

ガイア大陸年表

- 1　戦乱の時代
- 87　分裂統治の時代
- 120　エルスリード侵攻戦
- 148　統一の時代
- 980　(大陸移動?)
- 1280　(バルト帝国による統一国家)
- 1518　第2戦乱時代(バルト内乱)
- 1690　バルト帝国／エルメイアス王国　分裂
- 1916　エルメイアス王国による統一
- 2150　国家分裂
- 2370　分裂戦争(多国家形成)
- 2880　大陸戦争
- 3211　終戦条約成立(相互不可侵条約締結)
- 3250　ディアースレ宣言による新国家形成時代の始まり
  - ・ディアースレ連邦
  - ・ヴェルダース連邦
  - ・他諸国
- 4221　ヴェルダース連邦の条約破棄に関する情報入手／(ディアースレ同盟結成。二大勢力による分裂)／最高会議による「特殊部隊」結成
- 4222　ヴェルダース軍大陸侵攻作戦開始
- 4223　ディアースレ連邦の勝利・ヴェルダース連邦の吸収
- ガイア統一国家誕生

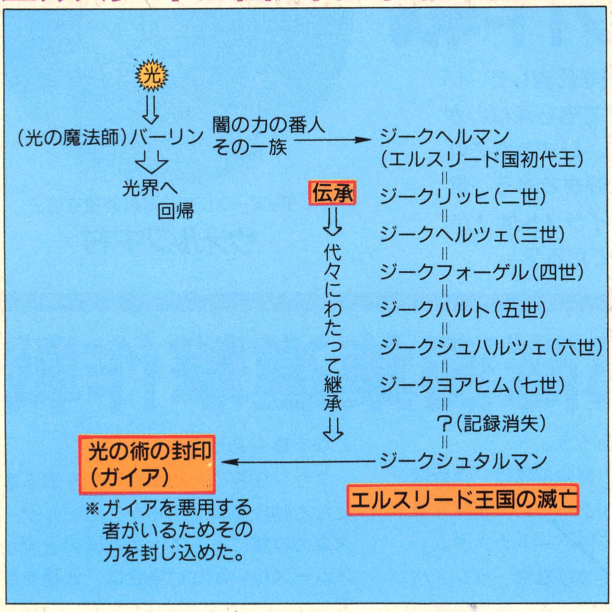




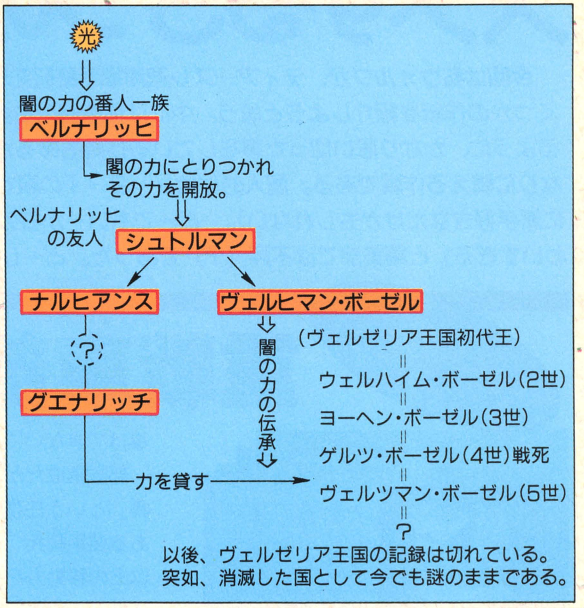
イラスト／渡辺天留子、中村泰宏

血ぬられたガイア大陸

エルスリード王国歴代王位継承図

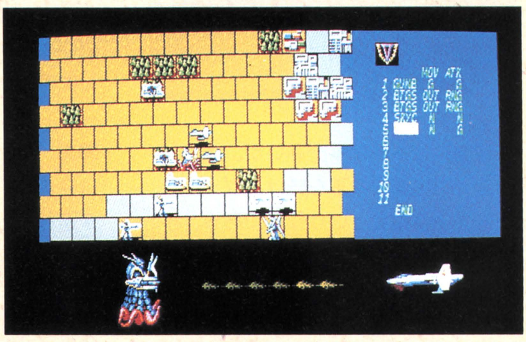


ヴェルゼリア王国歴代王位継承図



はジークリッヒに超秘伝の術を授けた。それは、エルスリードの国境を突破せんとしていたボーゼル３世率いるヴェルゼリア軍の目の前に、一瞬のセン光と共に現われ、たちまちヴェルゼリア軍を大陸の奥まで追い戻した。これこそ『光の巨人』の術であった。巨人はあと少しで敵を壊滅できるという時にボーゼル３世ともども消滅してしまったが、既に両軍とも戦力を使い果たしており、ここにヴェルゼリア国とエルスリード国（旧ギルガード領を含む）による分裂統治の時代を迎える事となった。時にガイア87年。

ボーゼル軍はガイア120年、再びガイアの統一に立ち上がった。30年近く続くエルスリード侵攻戦のはじまりである。戦況は一進一退を繰り返しながらも、少しずつエルスリード軍が盛り返し、ついにはヴェルゼリア城での最後の戦いへと……。ここでエルスリード軍は勝利し、エルスリード王国による統一の時代は幕を開けた。時にガイア1480年のことである——。



▲『ガイフレーム』の画面写真。マップ表示部が多少小さくなり、右及び下に各種情報が表示されるようになった。ただ今攻撃中！

かけ足で『エルスリード』の時代を紹介したわけだけど、『ガイフレーム』の時代から見れば４千年以上も昔の話。記録がちゃんと残っているのかさえあやしいのだ。しかしこの２つの時代にはとても深い関係があるのだという。さらには、『エルスリード』の時代ですらわからなかった事がわかる、なんて事もあるらしい。その辺の鍵となるのが主人公のエルビン・ランバートであり、敵のスクロバヴィッチ・コルゲンスキーなのだ。『ガイフレーム』とは一見何も関係なさそうな王位継承図を（しかもエルスリード、ヴェルゼリア両国の物を）掲載したコンプ編の意図を読み取る事ができれば、ゲーム内で明かされるよりも早く真実に迫れるかもしれない。



▲彼が『ガイフレーム』の主人公、エルビン・ランバート。今回の戦争には彼のみが知る重大な秘密が隠されているというのだが……

さて、話は変わるけど『ガイフレーム』では、戦闘シーンが画面下のウィンドウにアニメーション表示されるよね？　はじめのうちはこのアニメーションを見るのが楽しみなんだけど、ある程度ゲームをやり込むと、アニメーションを飛ばして早く先を続けたいって思う事がきっとあるはずだ(特に88のＲシリーズ。前号でも触れていたけど処理速度が遅いから時間がかかっちゃうのだ)。そんな時はカナキーをロックしよう。アニメをパスできるゾ！

●ＮＣＳ　☎03(486)8111　●7800円／ＰＣ8801シリーズ

ウォルフ中村のおススメする3つの作戦

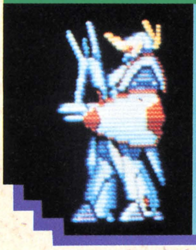
今回は私ウォルフが、ディアースレ連邦軍戦略研究班を代表して、いくつかの作戦を紹介しようと思う。中には部隊編成を見てもらえばわかるように、かなり思い切った事をしている作戦もあるが、いずれもそれなりに戦える作戦である。個人的には3→2→1の順で好きである（単に派手好きなだけかもしれない）。 どーでもいーが右のイラストは「かわいすぎる」と編集部では不評（?）であった。どーしてだろ?



ディアースレ連邦軍戦略研究班
ウォルフ中村

作戦その1 重戦車部隊密集進撃作戦

指揮官・ヘビーグース



エネルギーの最大容量が多く、エネルギーセイバーのAレベル攻撃を5ターン連続でかける事ができる。ただし移動力は他の2機にかなわない。

移動スピードは多少遅いが、武力と耐久力で地道な進軍を続け、ヴェルデラードを目指すという作戦である。移動スピードの遅さゆえ、ヴェルダース軍の足の速い部隊にとり囲まれて各個撃破される恐れはあるが、ひとたび各部隊が合流を果たせばいかにヴェルダース軍といえども我々の進軍を止める事はできないであろう。

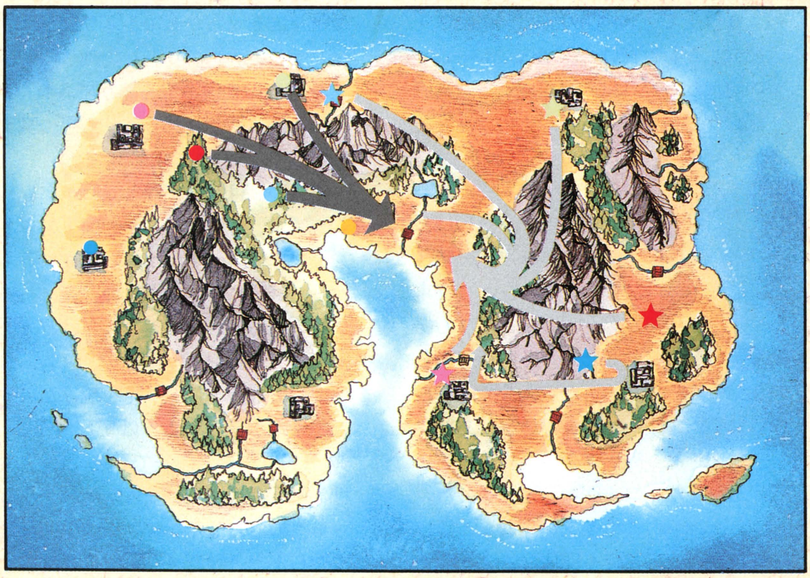
部隊編成だが、特殊部隊は「情報収集」という任務があるため、指揮官である装甲騎兵「ランバートカスタム」以上の移動力を持つ攻撃機「ランドバスター」10機で編成する。他の部隊の指揮官は装甲騎兵（陸戦タイプ）「ヘビーグース」とし、101部隊と104部隊は装甲兵（格闘戦タイプ）「バトルグース」を、102部隊と103部隊は装甲戦闘車「レイピア」を、そして105部隊は自走砲「アックス」を、それぞれ引き連れて行動してもらう。

各部隊の合流地点はノートンシャー市南東のヒルモント地方を予定しているが、敵部隊の行動次第では103部隊と104部隊がヨークトー市とエスレナザール市の中間付近で合流し、別働隊となる事もありうる。

また、任務のため単独行動を取る事になる特殊部隊であるが、ヴェルダース軍の攻撃によって主力部隊の合流がスムーズにいかない場合は、任務を後回しにして105部隊や102部隊に合流し、後続部隊が到着するまでサポートする事も必要である。

主力部隊の合流がうまくいったとしても、その段階で我が軍の占領下にある都市はディアスシティ、レアリース、ヨークトーの3つだけであり、整備や補給が思うようにいかないもしれない。早目にノートンシャー市に攻め入り、我が軍の補給基地としたい。

以上のように当作戦は、作戦開始直後に苦戦を強いられる事になるだろう。いかに耐えるかがポイントとなる。



当作戦の部隊編成

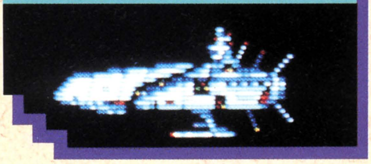
★特殊部隊	★103部隊
LCAS×1 RNDB×10	HVYG×1 LAYP×10
★101部隊	★104部隊
HVYG×1 BTGS×10	HVYG×1 BTGS×10
★102部隊	★105部隊
HVYG×1 LAYP×10	HVYG×1 AXE ×10

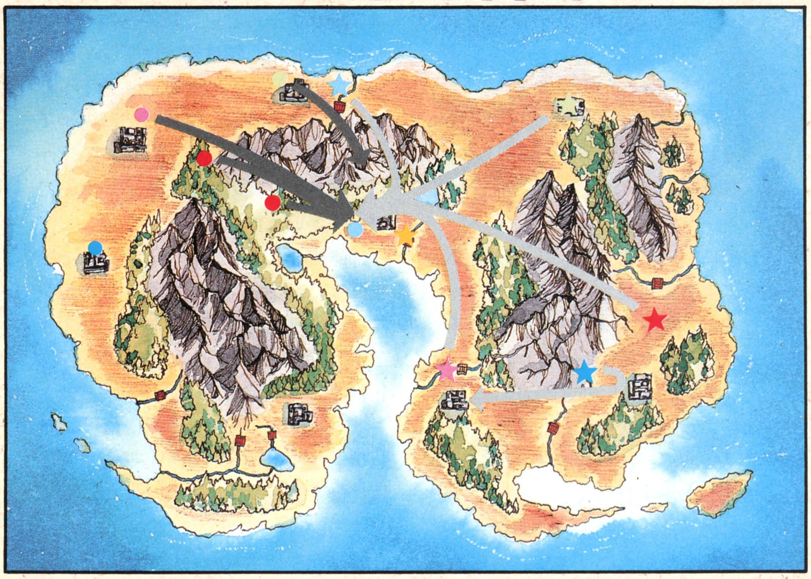
作戦その2

ノートンシャー市要塞化(行動拠点化)作戦

指揮官・ラングース

耐久力や火力もさる事ながら、一番のセールスポイントはその輸送能力である。一部隊を丸ごと運べるのは利用価値大だ。





攻撃力があり戦闘時の主力兵器となる地上ユニットの「レイピア」と「アックス」だが、移動力という点において（特に山越え、森林越えの場合は）難があった。それでもガイア大陸中央部にいる部隊はまだいい。問題なのは大陸の周辺部に配備されている101部隊と103部隊である。

言うまでもない事だが、戦闘を有利に進める一番の方法は敵よりも大きい戦力で戦いに臨むことである。しかし両軍の全戦力を比較した場合、地理的要素を考えに入れなくとも我がディアースレ軍は残念ながら不利なのだ。それに加え我が軍の特殊部隊には「情報収集」という任務があり、戦力として期待できない状況にある。当然101部隊及び103部隊を遊軍などにさせておける状態ではなく、早いうちに自軍の主力部隊に合流させる必要がある。

そこで登場するのが、一部隊を丸ごと収容し輸送できる空中戦艦「ラングース」だ。これを使う事で、地上ユニット及び装甲兵ユニットをすみやかに目的地へと輸送する事ができるようになり、当作戦も実行可能となったのである。

では作戦内容を説明しよう。

ガイア大陸の中央に位置するノートンシャー市。現在はディアースレ軍にもヴェルダース軍にも属していない都市だか、もし我が軍がこの都市を手に入れることができれば、補給・整備の面で大きなプラスとなるのは明らかである。また、敵の不穏な動きに対してもすみやかに対処できるという利点もある。そこで我が軍の特殊部隊を除いた5部隊をすべてノートンシャー市に集中させ、要塞化をはかり、今後の行動拠点とするのだ。ノートンシャー市が我が軍の要塞として機能しはじめたら、アイレース、エスレザナール、クローエンの各都市を占領下に入れ、都市ポイントを増やしつつ最後の決戦に備える。そして全部隊をもってヴェルデラードをたたくのだ!!

部隊編成だが、特殊部隊は任務を遂行しやすいように移動力がある航空ユニット（攻撃機「ランドバスター」）のみで編成する。101部隊と102部隊は装甲戦闘車「レイピア」を10台ずつ、103部隊と105部隊には自走砲「アックス」を10台ずつとした。また、104部隊は初期配置の関係より「アックス」を5台、「レイピア」を4台、そして装甲兵（格闘戦タイプ）「バトルグース」を1台という編成とする（「部隊編成」コマンドの時、この順番通りに入力してやらないと1ターン目に全兵力を「ラングース」に積むことができなくなるので注意！）。

作戦が開始されたら101〜104の各部隊は指揮下の兵力を「ラングース」に積み込み、ノートンシャーへと向かう。105部隊は1台の「アックス」を市内へ乗り入れ、ノートンシャー市をディアースレ軍の占領下におく。他は次ターンでの攻撃に備えて待機。特殊部隊はディアスシティに向かう。

戦闘では敵の指揮官に集中砲火を浴びせ、できれば1回目の攻撃だけで沈めたい。ノートンシャー市南での緒戦では4〜5台の「アックス」にAレベル攻撃させるのもいいだろう。ただし「アックス」も「レイピア」もBレベル攻撃が基本。「レイピア」等では射線妨害のチェックも忘れないように！

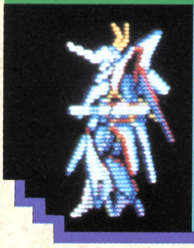
当作戦の部隊編成

★特殊部隊	★103部隊
LCAS×1 RNDB×10	LNGS×1 AXE ×10
★101部隊	★104部隊
LNGS×1 LAYP×10	LNGS×1 AXE ×5 LAYP ×4 BTGS×1
★102部隊	★105部隊
LNGS×1 LAYP×10	LNGS×1 AXE ×10

作戦その3

高速機動別働隊による、敵占領下都市襲撃作戦

指揮官・ガンブロッカー



耐久力こそないものの、航空ユニットと同等の移動力は、敵にとって脅威の的となろう。機動力を活かした劇的な電撃作戦が得意である。

はじめに言っておくが、この作戦は今までの作戦を見なれた者にとっては特異な物とし映るであろう。いわば奇策の部類に入る作戦であろうから。

また、この作戦は今までの作戦以上に「情報」が重要な要素となる（この場合の「情報」とは特殊部隊が得られる「情報」の事ではなく、「大陸マップ」や敵の「部隊移動・攻撃」ターンから得られる敵戦力の「情報」の事である）。得られた「情報」を分析し、その場その場に応じた的確な判断ができるかどうかに、当作戦の成否がかかっている。

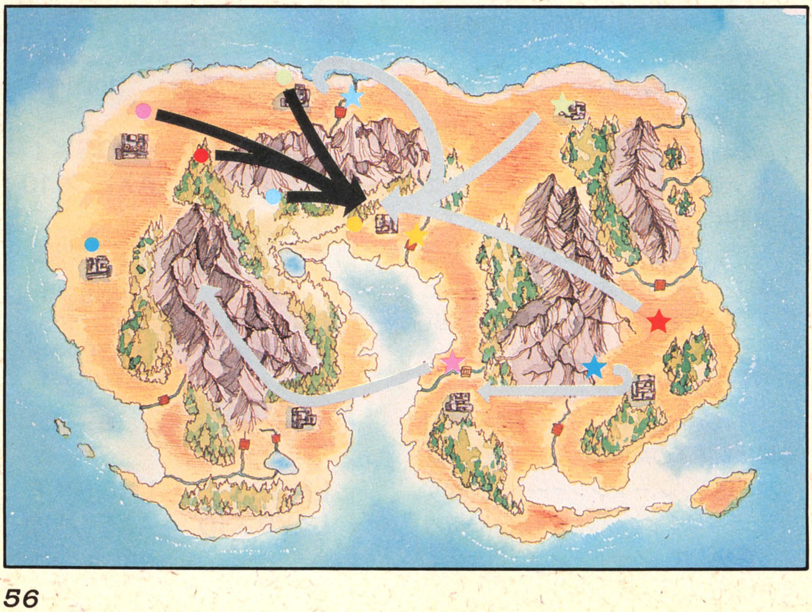
それでは作戦の内容を説明しよう。

簡単に言ってしまえば、機動力を活かした作戦である。特殊部隊と102部隊を除いた4部隊をノートンシャー市へ集め、ヴェルダース軍をおびき出す。その間に特殊部隊は「情報収集」を進め、102部隊はアイレース、クローエン、エスレザナールという敵の占領下にある都市（ただし特殊部隊はすべて出はらっている）を、我が軍の占領下へと変えてしまうのだ。こうして都市ポイントをかせぎつつ敵戦力の消耗をはかり、敵をじり貧の状態へと追い込んでいく、という作戦だ。

部隊編成だが、101～105の各部隊と指揮官に装甲騎兵（空戦タイプ）「ガンブロッカー」を使用し、機動力ができる限り活かせるようにする。特殊部隊、101部隊、102部隊には「ランドバスター」を10機ずつ、103部隊には「レイピア」を10台、そして104部隊と105部隊には「アックス」を10台ずつの編成とする。

作戦が開始されたら特殊部隊はディアスシティを、101部隊と103部隊はノートンシャー市を、102部隊は真西のアイレース市をそれぞれ目指し、全移動力をもって（もちろん指揮範囲内で）進む。104部隊は、一度エスレザナール市へと向かい、そこにいるヴェルダース軍を、指揮下にある「アックス」の全エネルギーを使って攻撃し、その後「アックス」を市内に残したまま「ガンブロッカー」のみでノートンシャーを目指す。105部隊は「アックス」を使ってノートンシャー市を我が軍の占領下においた後、数マス分東に寄り相手の出方をうかがう。当然攻撃は控える。102部隊がアイレース市に入る頃合を見て、敵の指揮官に一斉攻撃をかけ、沈める（作戦開始後に指揮官を沈めてしまうと、102部隊とアイレース市でハチ合わせしてしまうので注意！）。その後敵の残存兵力に攻撃を加えつつ、戦線をやや西へと動かし、ノートンシャー市を完全に我が軍の占領下に置く。102部隊はアイレース市を占領下に置き次第にただちにグラスレー山脈を越え（その場合やや西側にルートを取る事）、クローエン市へと向かう。101部隊と103部隊はノートンシャー市に到着後105部隊に合流。また、指揮官のみの104部隊だが、エスレザナール市に残してきた「アックス」が破壊されたら「レイピア」もしくは「バトルグース」を順次補給する。

繰り返すが当作戦では「情報」を常に集め、部隊間の連係を絶妙なタイミングで行なう事が重要である。目先にとらわれて敵の指揮官を倒すと102部隊が戦闘をするハメになるからだ。102部隊は主力部隊と合流した後に初めて戦闘するよう作戦を進めて欲しい。

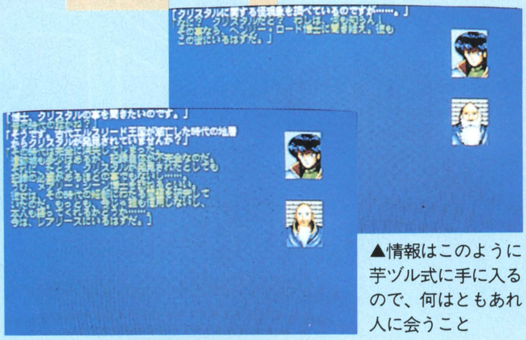


当作戦の部隊編成

★特殊部隊	★103部隊
LCAS×1 RNDB×10	GUNB×1 LAYP×10
★101部隊	★104部隊
GUNB×1 RNDB×10	GUNB×1 AXE ×10
★102部隊	★105部隊
GUNB×1 RNDB×10	GUNB×1 AXE ×10

影の主役は「情報」なのだ

この『ガイフレーム』は前作の『ガイアの紋章』とは少し違う作りになっている。3m×3mという広大なマップや、時代の流れとともに変化した各ユニットはもちろんのこと、何といっても一番変わったのは主人公が情報を収集してまわるというRPG的要素が加わった点だろう。その結果、単に敵部隊を倒すだけでなく、主人公が情報を得やすいような戦線を作る事も必要になってきた。つまり自軍の主力部隊が敵と戦闘する場合も「どこで戦闘をすれば主人公部隊が任務を遂行しやすいか？」を考えに入れて作戦をたてるべきなのだ（もっとも相手にも相手の事情があるだろうから、そう思い通りにはいかないだろうけど）。主人公部隊に敵が襲いかかろうとしていたら、おとりになって敵を引き離したり、ただちに討伐隊を差し向けたりする。また主人公部隊の行先に敵がいるときは、他の部隊を露払いとして先に送り出しておく、などなど。そのためにも何度がプレイをして主人公部隊の編成や、都市をまわる順番、及び使用ルートを自分なりにつくっておくと良いだろう。

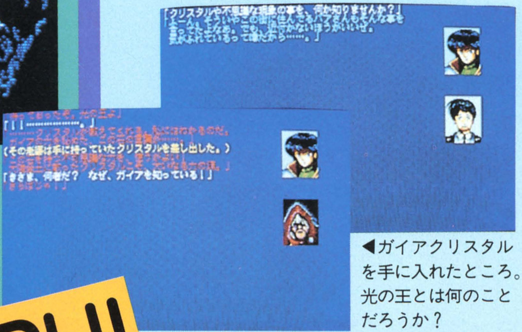


▲情報はこのように芋ヅル式に手に入るので、何はともあれ人に会うこと

情報と一緒に手に入る物もある。その1つは言わずと知れたガイアクリスタル。今回は触れなかったが、魔法の使い方次第で戦闘方法も変りうるのでよ〜く研究しよう。

もう1つは、マニュアルには載っているものの、どこにあるのかわからなかった装甲騎兵「スペシャル・カスタム」なのである！　ある都市で情報を集めていると、エルスリード軍時代の高名な家の子孫に会う事ができ、彼に彼の愛機ともども主人公部隊に入ってもらえるのだ！　今までマニュアルをながめつつ「どうすればこの装甲騎兵を使えるのかなあ」なんて思ってたキミ！　よりいっそう情報収集に励もうね!!

マニュアルの38ページにある「地形コストチャート」にある「攻撃修整」と「防御修整」には「＋5」とか「−10」とか書かれているけど、これらは基本命中率（各35%です！）に対する修正値との事です（「＋5」なら40%って事ね！）。これも結構重要だから戦う場所には気を付けよう！



◀ガイアクリスタルを手に入れたところ。光の王とは何のことだろうか？

謎の「闘神兵」と「魔装兵」

オープニング画面で顔見せ程度の登場をする「闘神兵」と「魔装兵」。マニュアルを見てもこの2つの名が出てくるのはスタッフリストの「キャラクターデザイン（闘神兵・魔装兵）」の部分のみ（ちなみにデザイナーは大張正巳氏）で、謎に包まれている。唯一の情報らしい情報はオープニングでの説明である。それによると「闘神兵」は、過去に1度だけ実体化したという伝説があるといい、「魔装兵」にいたっては伝説すら残ってないという。1度だけ実体化したという「闘神兵」とは、まさか……。



▲「魔装兵」とはいったいいつ現われるのか？



▲「闘神兵」は過去に実体化したことがある!?

パソッコナイトin MARUI

NCS提供の番組『パソッコナイト』（ラジオ日本 毎週土曜日p.m.10:00〜10:30）が、丸井でイベントを行うゾ!!　竹村ユリさんのおしゃべりと音楽を中心に、パソコン情報や話題のゲームの攻略法など内容も盛りだくさん。パソコンミュージックのイントロクイズもあるから、自信のあるキミにはぜひ参加してもらいたい。

開催中は参加各社の人気ソフトが勢ぞろい。う〜ん、コイツはスゴイぜっ!!

3月19日(土)	丸井横須賀店	
20日(日)		0468(25)0101
26日(土)	丸井川崎店	
27日(日)		044(245)0101
4月2日(土)	丸井池袋西口店	
3日(日)		03(989)0101
9日(土)	丸井錦糸町店	
10日(日)		03(635)0101

土曜はp.m.3:00〜　日曜はp.m.1:00と3:00〜
※雨天中止だけど念のため☎で聞いてネ



パーソナリティの竹村ユリさんからひと言。「パソコンファンもそうでない人もパソコンを理解し楽しんでもらうためのイベントです。ぜひ遊びに来てくださいネ。まってま〜す」とのことだ。ちなみに写真奥の人物は、『ガイフレーム』のデザイナー、Dr.パワー氏!!



太平洋の嵐

イラスト／中村 亮

制空権、制海権の確保がキーポイント！

「戦略要務令」と銘うたれたマニュアルを渡され開いてみたところ、こ、これは！ ワタシは一瞬蒼ざめてしまった――。そう、「太平洋の嵐」は、1941年から45年までの延々4年間にも渡る日米の総力戦をシミュレートしたゲームなのだ。60、61ページの作戦マップをご覧いただければわかるように、北はシベリア～アリューシャン、南はオーストラリアまでをも含む太平洋全域に、陸海空の部隊が展開する。具体的なデータを挙げれば、航空機は107種に及び、軍艦は178種1550隻、他にも陸軍やら輸送船団やらetc…。ゲーマーとしては、作戦参謀と軍需大臣それぞれの立場に立って、作戦や生産をこなしていかなければならない。

ということで、キミ達にはこのゲームのおおよその雰囲気がわかったことと思う。まず軍需大臣の立場から重要なポイントと言えるのが生産。ここでは資源輸送から生産する艦船、航空機の選定その他を行って、実際の戦闘をサポートしなければならない。

また参謀の立場からは文字通り作戦を立て、実行していかなければならない。連合軍の反撃を迎えるために一気に敵空母を葬ってしまおうとか、陸軍は大陸に重点をおいてインド征服を目ざそうかとか――まあ、ここではゲーマーのさまざまな思惑がディスプレイ上に反映するわけだ。

シナリオは全部で3つ。①ニイタカヤマノボレ ②ターニングポイント ③グランドキャンペーンだが、初心者には①か②が最適だろうね。

開戦前夜

それにしてもどーして日本は戦争をしちゃったんだろーかというキミ、ごもっとも。ホント、勝算があるわけでもないのにどーして!? と今さらながらワタシも思う。でもなあ、軍備っていうのは危険なオモチャ 持っていると使いたくなるのが心理なのよ！



◀大陸での戦闘はこう着を続け、国際世論の日本への非難は増すばかりだ

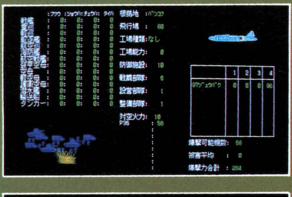


◀当時の米合衆国大統領ルーズベルトは液体燃料の対日禁輸を行うに至った

空戦

制空権の確保が必須になる！

航空部隊の戦闘には３種類ある。対地、対艦、対空がそれ。前の２つではどれだけ強力な爆撃機を揃えられるかが重要なポイント。１式陸攻や96式中攻は航続距離が長くおススメ。また航空機同士の戦闘では何といっても戦闘機が花形になる。組み合せに注意しよう！





搭乗員練度



▲作戦や、その他の状況に応じて慎重に搭乗員を選択することが大切だ

搭乗員のレベルには１〜４までの段階があり、空中戦や爆撃に決定的な影響を与える。熟練を要する機動部隊の搭乗員などはレベル４でないとダメ。ベテランは大切に！

陸戦

補給・補充に注意！



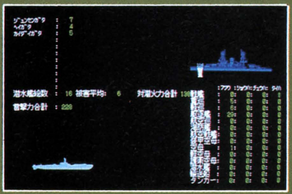
◀陸戦で勝利のカギを握るのは、空陸一体の作戦だ

戦いのもうひとつのキーが陸戦。このフェイズをクリアせずして占領地を広げていくことは不可能。勝敗を決定する要素としては①防御施設②兵力③弾薬④食料品備蓄⑤地形効果といった具合。特に兵力が圧倒的有利でない限り、防御施設は悩みのタネ。あらかじめ爆撃などで叩いておこう。陸戦とはいえ、空陸一体化した立体的な作戦が陸上での戦闘を制する大きなカギのひとつとなるだろう。

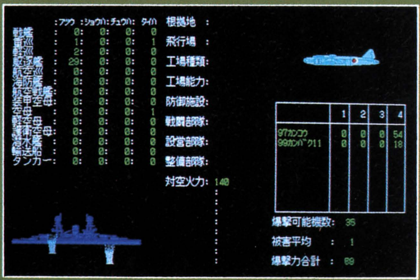
海戦

機動部隊の有効活用を！





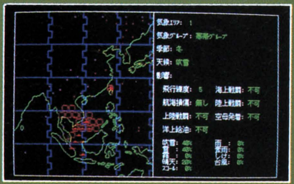
海戦には３種類ある。①砲撃戦　②機動戦　③潜水艦戦がそれ。このうちの砲撃戦は、最もオーソドックスな海戦で、艦隊と艦隊が同一ヘクスにいる時に発生する。戦闘結果はそれぞれの艦隊の砲撃力と雷撃力によって決定される。また、機動戦は文字通り空母による艦隊爆撃で、敵艦隊が艦載機の航続距離内にあれば実行可能だ。最後の潜水艦戦は手続きは①の砲撃戦とほぼ同じ。いずれにせよ、このゲームの最もメインとなるイベントのひとつだ。輸送船団を従えた敵の反撃を抑えるためには、敵主力の撃滅は必須！



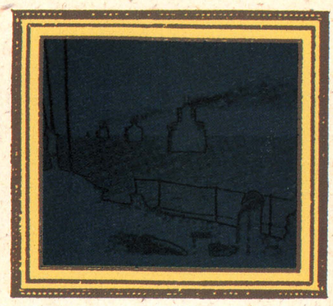
◀機動部隊による敵艦隊爆撃。緒戦の真珠湾攻撃を皮切りに、海戦の主流は機動部隊による決戦になる

気象 気象マップをこまめに参照

気象マップは36のエリアに分けられ、それぞれのエリアごとに天候が決定される。航空機や艦船の移動は常に天候に左右され、特に航空機搭乗員のレベルによっては大惨事にもつながるので注意！



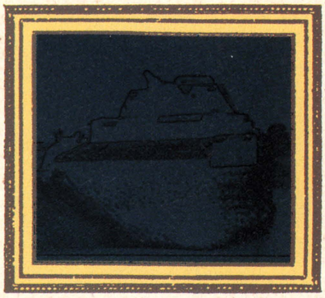
▲しつこいようだけど、くれぐれも搭乗員のレベル、天候を頭にたたき込んでおくのが原則だ



◀日本の船団は続々南下を始め、12月8日、史上名高い真珠湾攻撃が始まる

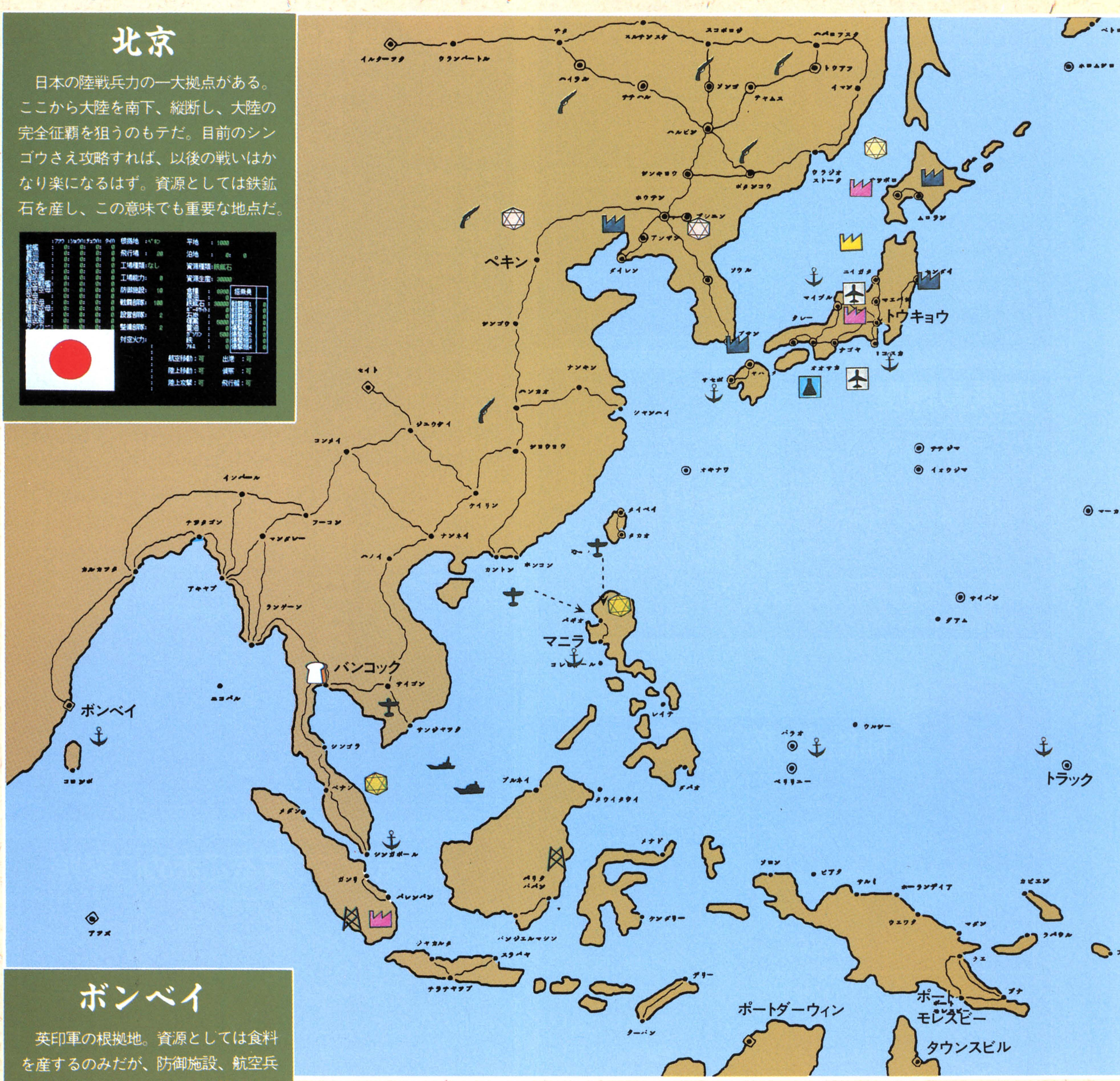


◀ドイツの進撃に刺激された大本営はついに対米開戦を決意、運命は決した



◀ヨーロッパではフランスを征服したドイツが、勢いにのりロシアへ進撃

太平洋の嵐 戦略マップ



北京

日本の陸戦兵力の一大拠点がある。ここから大陸を南下、縦断し、大陸の完全征覇を狙うのもテだ。目前のシンゴウさえ攻略すれば、以後の戦いはかなり楽になるはず。資源としては鉄鉱石を産し、この意味でも重要な地点だ。

ボンベイ

英印軍の根拠地。資源としては食料を産するのみだが、防御施設、航空兵力は充実のひと言。また泊地能力は15000と、呉、横須賀並みの施設を有する。ここに英国東洋艦隊が投錨していることがあるので、大規模な空襲を行うなどして常にマークしておこう。夢はインド征服！　というわけで、陸戦での最終目標となる重要地点のひとつだ。



シンガポール

ここも英印軍の重要拠点のひとつだ。泊地能力は思ったより低く、また航空兵力も今ひとつの感があるが、現地植民地軍の兵力はあなどりがたいものがある。また、地理上ここを押さえれば、東南アジアの過半を視野に収めることができるだろう。占領後は航空基地として活用する他に、鉄鉱石、ボーキサイトなどの資源の積み出し港としても使用できる。進撃を急ごう！



渡洋爆撃

緒戦、台湾の高雄基地からマニラに向けて発進する攻撃機群は、1式陸攻を中核とする航続距離の長い部隊が中心となるはずだ。これに限らず、太平洋の戦いでは渡洋爆撃の成否が戦局に重大な影響を与える。渡洋爆撃を行うことができるのは、主として海軍機。陸攻や96式中攻などはできれば太平洋方面へ展開してやるのが定石と言ってもいい。ただし護衛戦闘機の手配も忘れずにね！

製鉄所　製油所　アルミ工場　航空機工場　弾薬工場　食料産地　油田　鉄鉱石

東南アジア、太平洋と広大な領域に散らばる重要拠点を要チェック！　補給・補充に注意しながら味方の範囲を拡げていこう！

タウンスビル



オーストラリアにある連合軍拠点のひとつ。北方にニューギニアをひかえ、ポートモレスビーと並ぶ航空兵力の中心。配備されている機種にも強力なものが多く、特に新鋭戦闘機であるエアラコブラには、日本の渡洋爆撃隊も大きな被害を受けるだろう。この方面は、連合軍の生命線とも言うべき地域で、その分攻撃への反発力は並大抵ではない。中途半端な攻撃は最も避けるべし！

東京

東京は日本の首都であるとともに、航空機・艦船の血液とも言うべき燃料の供給地でもある。工場能力900という大規模な製油所を



有し、また航空機の整備部隊は東京でのみ編成される。戦いも中盤以降になると、東京湾と各資源供給地の間を往復する輸送船団の動きが活発になることだろう。味方の最重要拠点だ！

ポートダーウィン

東部方面にインドネシア、セレベスを臨む。ここの航空兵力も強力なもので、強襲上陸には輸送船団を中心に多数の艦船が沈められるはず。戦いをあせってトラの子の艦船を失わないようにしよう！

上陸戦

上陸戦には陸上兵力の他、食料、弾薬などが必要不可欠。従って最低でも3～4隻の輸送船が必要となるだろう。対潜、対空を考慮して戦闘艦を随伴し、制空圏の確保にも十分な注意を払うこと！

バンコク

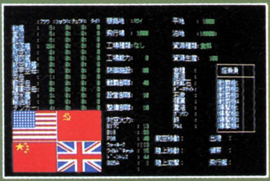
バンコクにはマレー、ビルマ方面へ展開する日本軍にとって最も重要な食料の生産地がある。また航空機の拠点としても比較的いい位置にあるが、陸軍機にとっては少しツライところかもしれないね！

潜水艦

潜水艦による艦船攻撃は兵力を集中して行ってみたいものだ。兵力を分散しすぎるとほとんど効果がなくなるので念のために。また敵潜水艦には注意、台湾付近に出没して、味方の輸送船団を待ち伏せているぞ！

ハワイ

ハワイ



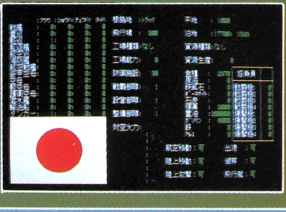
アメリカ太平洋艦隊の根拠地。緒戦、ここへの攻撃が成功に終るか失敗に終るかで、今後の作戦計画は大幅に異なってくる。機動部隊による波状攻撃が、敵艦隊を葬る最良の手段と言えるだろう。ガンバレ！

大陸打通作戦

打通、とは聞きなれない言葉だが、大陸を手中に収めるには華北・満州方面からの大規模な南下攻勢が必要となる。陸軍機による爆撃で、敵防御施設や兵力を少しずつ削り、重慶・成都の敵拠点を奪取しよう。そうすれば悲願のインド制圧は目前となるだろうね！

トラック

泊地能力17700と、トラック島は太平洋方面に展開する日本軍の最も大切な軍事拠点だ。艦隊や輸送船団を常時停泊させ、主としてニューギニア方面の味方を支援してやるようにするのがベスト！　なお軍港としての性質上、重油やガソリンの備蓄には十分に気をつけるべし。タンカーによる輸送を計画的に行おうね！



資源輸送ルート

戦いも中盤へと進むにつれ、開戦前に備蓄した国内の資源も底をつきはじめる。鉄鉱石、石炭、原油、ボーキサイトと、日本が海外に頼らねばならない資源は数多い。輸送船団を計画的に編成して、長期戦にも耐える生産体制を築き上げておこう。また、台湾やフィリピン周辺の海域には敵の潜水艦がウヨウヨいるので要注意。苦労して手に入れた資源だ、しっかりと本土へ送ってやろう。

ポートモレスビー

ポートモレスビーをめぐる死闘は、この方面での日本軍の最重要課題。連合軍を上回る陸戦兵力をニーギニア本島に揚陸しなければならぬほか、強力な航空兵力を叩いておかなければならない。とはいえ、フィリピン、ビルマなどとは異なり、ここには高性能なエアラコブラ戦闘機が、日本軍機を待ちかまえている。搭乗員の練度も高く、味方の零戦21型の好

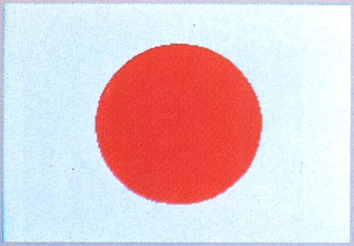


敵手となるはず。攻略のためには、圧力をゆるめず、粘り強いアタックが必要となる。放置しておくと敵反攻の一大拠点となる。叩こう！

マニラ

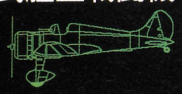
東南アジア方面の航空機戦は、マニラ市上空に始まると言っても過言ではない。ここにはアメリカ軍の陸上・航空兵力の拠点があり、コレヒドールの陸上兵力とともに、味方上陸部隊を悩ますはずだ。フィリピンへの進撃は、今後の南下作戦にとって必要にして不可欠！　すみやかに敵航空隊および陸上部隊を撃破して、日本の戦略拠点にするべしだ。そのためには、大規模な渡洋爆撃により、敵兵力を沈黙させるのが勝利への道！

ボーキサイト　石炭　航空機　軍艦　輸送船　陸軍拠点　軍港

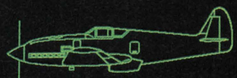


膨大なデータを読みこなせ!

『太平洋の嵐』のもうひとつの魅力が膨大な量にのぼる航空機・艦船のデータ集。作戦の合い間などに参照して、各機各艦の詳細データをしっかりと頭に叩き込んでおこう！　ということで1ページめは日本軍のデータ集。零戦は言うに及ばず、紫電改、月光なんて機名が泣かせるね！　とりあえずは一部だけだけど、ゲームの雰囲気を知るためにはこれで十分ＯＫだね！

96式艦上戦闘機


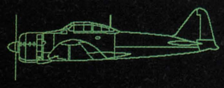
日本初の本格物な艦上戦闘機だったが、開戦当時はすでに零戦に代わられ、旧式となっていた

飛燕


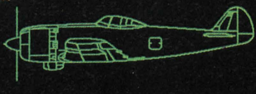
日本機には珍しく水冷エンジン搭載の優秀機。ただし遂に技術上の問題を克服できなかった

富嶽

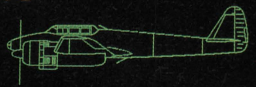

アメリカ本土爆撃用に設計された重爆撃機。とはいえ当時の日本には実用化は難しかった

零式艦上戦闘機21型


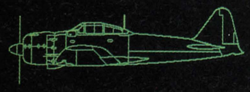
日本の生み出した傑作戦闘機。緒戦での制空権は、主としてこの機によるところが大きい

疾風


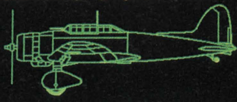
隼の後継機として陸軍の標準戦闘機の位置を占めたが、故障率の大きさが悩みのタネであった

月光


対爆撃機用の夜間戦闘機として大活躍した。写真のモデルは21型で、20mm機関砲を４門搭載

零式艦上戦闘機52型


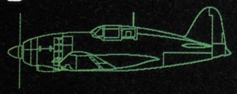
零戦のバージョンアップ版。自動消火機能や防弾装甲の強化など、性能向上がはかられた

99式艦上爆撃機11型


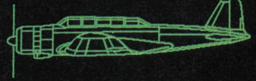
日本初の近代的艦上爆撃機。行動中の艦戦に対し驚異的な命中率を誇ったが、航続距離が難点

97式飛行艇

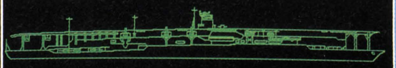

大変操縦性の良い大型飛行艇だが、火力・防御力・速度がやや不足、損害もまた大きかった

雷電


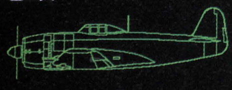
対爆撃機用に特につくられた戦闘機。局地戦闘機として本土防空戦では大きな戦果を挙げた

97式艦上攻撃機


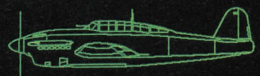
大戦を通じて傑作機の名を欲しいままにした艦上攻撃機。有力な護衛を得れば戦果大であった

赤城


巡洋戦艦として計画されたが、後に空母に変更された。機動部隊の中核として緒戦大活躍した

紫電改


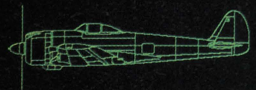
戦局の挽回の悲願を込めて海軍が開発した戦闘機。零戦に代わる主力戦闘機として期待された

彗星12型


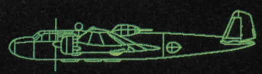
大戦末期に配備された傑作艦上爆撃機。ただし日本はすでに敗色濃く、生産機数は少量だった

翔鶴

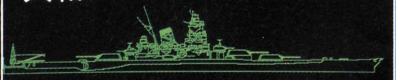

瑞鶴とともにミッドウェイ敗戦後の日本機動部隊の中心となった。対空火力が充実していた

隼


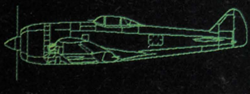
零戦と並ぶ陸軍の傑作戦闘機。旋回性能に優れた軽戦闘機だが、武装がやや貧弱なのが難点

96式中型攻撃機


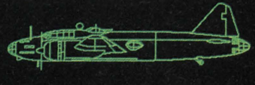
緒戦を勝利に導いた陸上攻撃機。だが栄光は短かく、大戦末期にはすでに旧式機となっていた

大和


史上最大の戦艦として世に名高い。が、結局は大艦巨砲主義にもとづく旧時代の産物であった

鍾馗


陸軍の重戦闘機。旋回性能を犠牲にした結果、速度・上昇力が大幅にアップ。対爆撃機に活躍

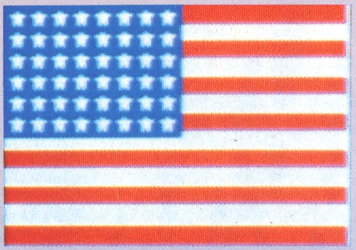
1式陸上攻撃機11型


翼内タンクの採用により４発機なみの航続距離を誇ったが、その反面極度に防御力は低かった

巡潜型潜水艦伊1

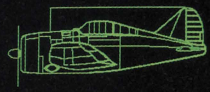

最大深度80メートル、水上速力18ノットの中型潜水艦。発射管６基と雷撃力は強力であった

さてこちらは連合軍。やっぱりどーしても敵役になってしまうが、たとえばＦ６Ｆなんかは零戦のライバルとして有名だった。しかも空戦重視の日本軍にたいして、パワー重視の一撃離脱(ヒットエンドラン)戦法を生み出した。ま、コンセプトの違いなんだろうね！



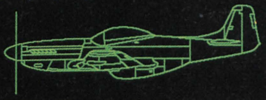


バッファロー



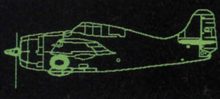
米軍初の単葉艦戦。零戦との対決により致命的な打撃を受ける。運動性が悪いのが難点だった

ムスタング



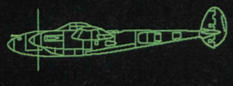
速度、武装等、あらゆる意味でバランスがとれ、第２次大戦における最優秀機と言われている

ワイルドキャット



グラマン社の野心作。零戦にはやや及ばなかったものの、防御力が優れた優秀機であった

P38



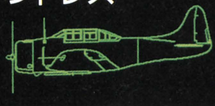
重戦闘機として空戦能力は零戦に一歩譲ったがヒットエンドラン戦法を採用して優位に立った

ヘルキャット



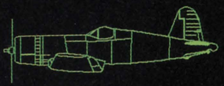
2000馬力を誇る米軍の重艦戦。零戦に対抗するためにとられたヒット・エンド・ラン戦法は有名

ドーントレス



米海軍が誇る傑作艦上爆撃機。大戦前半の日本艦船のほとんどは同機により撃沈されたらしい

コルセア



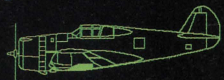
主として陸上基地から発着し、日本軍機を多数撃墜した。空戦能力と速度に優れた傑作機だ

アベンジャー1



性能的には日本軍艦攻に及ばないものの、制空権を背景に大戦後期にはめざましい働きをした

P36



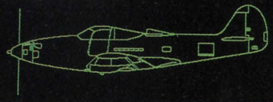
緒戦に零戦、隼によって格好のカモにされた。搭載武装がアメリカ軍機としては貧弱であった

B29



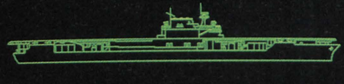
戦略爆撃機としてはあまりにも有名な同機は、大戦末期の活躍により日本を焦土と化した

エアラコブラ



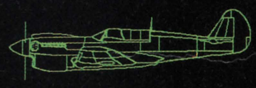
大口径の37mm機関砲が強力な米軍機。座席の後方にエンジンを搭載した特異な構造をもつ

ヨークタウン



搭載機数81機と、排水量の割には機数の多い傑作空母。ミッドウェイ等で大活躍をした

ウォーホーク



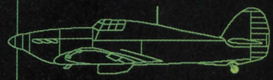
中国戦線でのフライングタイガースは有名。航続距離の関係で太平洋では活躍できなかった

オクラホマ



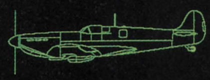
アメリカ戦艦の標準型とも言えるのが本艦である。36cm主砲塔を４門装備していた

ハリケーン1



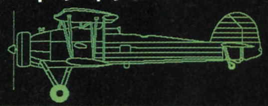
英軍の戦闘機としてヨーロッパでは活躍したが、太平洋ではふるわず第一線を去っていった

スピットファイアー5



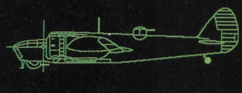
英国の誇る傑作戦闘機。が、太平洋戦域では航続距離の短さが災いして戦果は少なかった

ソードフィッシュ



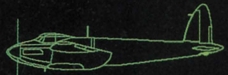
開戦時にはすでに旧式となっていたが、英軍の主力艦上攻撃機として操縦性に優れていた

ブレニム4



大戦初期に多数配備された英国の標準的軽爆撃機。夜間戦闘機にも改造され運動性が良好

モスキート4



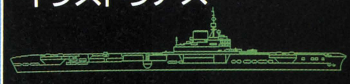
機体が木製であることから、よく知られる軽爆。高速により被害を受けることは稀だった

レパルス



やや旧式だとはいえ、速度の速い巡洋戦艦。英国東洋艦隊の中核となるが、緒戦にて沈没

イラストリアス



世界最初の装甲空母。艦載機数は33機とされているが、大戦末期には50機を搭載したという



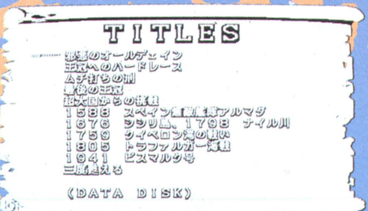
アート・オブ・ウォー 海戦版



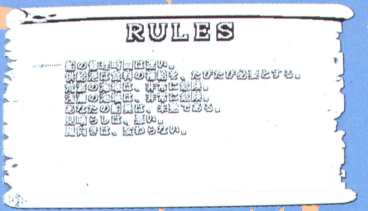
今度は海だ！百戦錬磨の

ニュータイプのシミュレーションゲームとして注目をあびた『アート・オブ・ウォー』。あの8人の将軍には、いいかげん苦戦してたのに、今度の『海戦版』では、さらに6人の提督が、艦隊を組んでおしよせてくる。こりゃ本気を出してガンバラなくっちゃ！

戦略家たちを粉砕せよ!!



▲これが海戦版のシナリオだ。歴史物と架空戦があわせて11。もちろん自分で作ることもできるよ



▲プレイヤーが選択できるルールは7つで、陸戦版よりも少ない。でもどれも大切なものばかりだよ

帆船時代の海戦なんて、いったいどうすりゃいいの？

こんにちは、ちょっとごぶさたしていた市ヶ谷くんです。今月はクロ先生が九州に遊びに行っちゃったんで、かわりにぼくが記事を書くんだよ。

コンプの事務所で、編の片岡さんからおおせつかったのが、なんと『アート・オブ・ウォー海戦版』。わっ、シミュレーションじゃないか。よーし、今年こそはＲＰＧの市ヶ谷くんから脱却してやるぞォ。

もちろんぼくだって、前の『アート・オブ・ウォー』はやったんだよ。けっこう面白かったなあ。兵隊が思うように動いてくれなかったり、攻撃のタイミングをまちがえて一方的にやられちゃったり、何回もヒドい目にあったけど、そのたびに「ナポレオンめ」とか「ジンギス汗の野郎」なんて口走りながら、しっかりハマっちゃうんだよね。だからあの『アート・オブ・ウォー』の海戦版なら、ぜったい注目の新作だぞ。

てなわけでさっそく中をのぞいてみようっと。ディスケットをたちあげて、あれっ、海戦なんていっても、なんと帆船の戦いじゃないか。わー、ぼく帆船なんてあんまりくわしくないんだよ。困ったな、どうしよう。

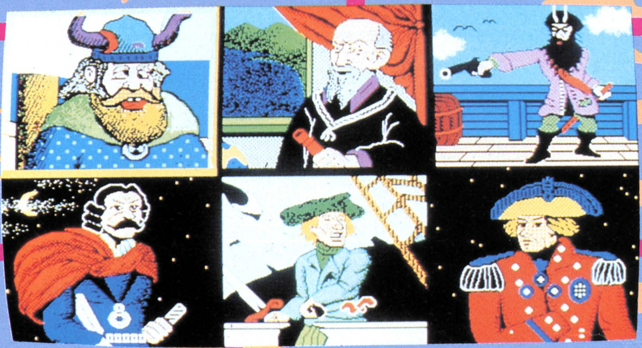
「何をやってるの」

「あっ、クロ先生。まるで小説みたいにグッドタイミングですね」

「なんだい、いったい。おや、『アート・オブ・ウォー』じゃないか」

恐るべき(?)6人の敵将たち

●シドニア公爵
無敵艦隊アルマダの司令官。誠実な人柄の貴族だったが、海軍の知識はあまりなかった。指揮下の船は兵員輸送船なので海兵隊が多い。だから接舷しての戦闘はなるべくさけて、遠距離からの砲撃戦で打ち破ろう



●ソール・フット
バイキングのリーダー。帆船時代の人じゃないけど特別参加。本人の指揮能力も低ければ、部下の船員の質も悪いという、いわゆるカモキャラクターだ。こいつには負けるなよ

●ブラックベアード
カリブ海で主にスペインの貿易船をねらって活動した、有名な海賊のボス。とにかく攻撃的なので注意しよう。それに海賊はつかまると死刑なので、絶対に降伏しないんだよ

●マーテン・トロンプ
17世紀のオランダの提督。このころのオランダは、かなり強力な海軍国だったんだ。トロンプはその艦隊の司令官だ。慎重な性格で、各能力ともわりと平均的な提督だよ

●Ｊ．Ｐ．ジョーンズ
アメリカ独立戦争の海の英雄。急造の軍艦で、イギリスの軍艦を何回も打ち破ったんだ。彼自身も部下もかなり能力が高いから注意しよう

●ホレシオ・ネルソン
ナポレオン戦争のときのイギリスの提督。ナイルの戦いやトラファルガー海戦でフランス艦隊に勝った。ゲームでも最強で、作戦も良ければ部下も強いという鬼のような提督だ

 ●ブローダーバンドジャパン ☎03(341)1131 ●9800円／ＰＣ9801シリーズ

「ええ、この記事を書くんで困ってるんですよ。でもよく考えたら、クロ先生はＲＰＧが専門だから、シミュレーションじゃ何の助けにもならないや」

「またバカなことをいってる。きみは私の真の姿を知らないな」

「変身でもするんですか？」

いてっ、なぐらないでよ、もう。

「以前私はボードのシミュレーションゲームのデザインを、５年ほどやっていたのだよ。その間に作ったゲームが20点ほどある」

「へー、知らなかったなあ」

「今回の九州旅行もシステムソフトさんから、『スーパー大戦略』のカードゲームを作ってくれという依頼をうけてのことなのだ。」

なーるほど、それはおみそれしました。じゃあ帆船時代の戦争について、すこし教えてもらおうっと。

「まず基本的な知識からいこうか。あたりまえの話だけど、帆船時代はまだ蒸気機関が発明されていない。だから船は風をたよりに動くんだ」

「そりゃ帆船ですからね」

「それに飛行機も発明されてないんだ。だから現代の海軍ではおなじみの空母などはないんだよ」

「まあ、そうでしょうね」

「それから船は基本的に木造だ。だから現代の戦艦のように、装甲の厚い船もない」

「それで戦艦大和は出てこないのか」

「きみの知ってる大和って、ひょっとすると宇宙のつくほうじゃないの？」

「またヒドいことをいうんだから」

「まあいいや。そんなわけで当時の軍艦は大型の戦列艦と中型のフリゲート艦、それに小型の補助艦艇の３タイプにわかれるんだ」

「でもこのゲームには、補助艦艇ってのはありませんよ。かわりに旗艦はあるけど」

「まあ補助艦艇は数が多いだけで、戦略的にはたいした役目をはたさないから、ゲームではカットしたんじゃないかな。ほかの艦の役割については、下のコラムを読みなさい」

「はーい」

てなわけでまた勉強だ。うーん、早くゲームがやりたいよう。

「この帆船時代は、だいたい16世紀から19世紀まで、およそ300年ほどつづくんだ。イギリス・スペイン・フランス・オランダなどが、帆船時代の強力な海軍国だね」

「シナリオもだいたいその時代のものですね。提督たちも強国から選ばれたのか。おや、でもフランス人がいないや。かわりにソール・フットとかブラックベアードとかＪ・Ｐ・ジョーンズとか、あまり関係ないのもいますよ」

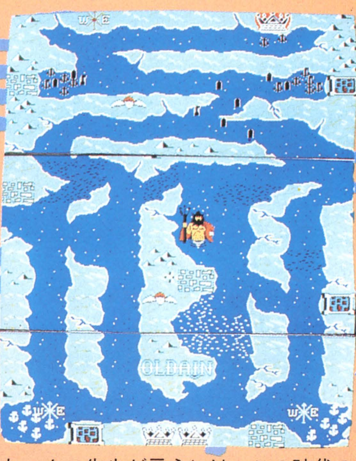
「フランス海軍はどうも負けてばかりというイメージがあるからなあ。ソール・フットはバイキングだから、特別出演じゃないかな。ブラックベアードは海賊代表だよ。Ｊ・Ｐ・ジョーンズはアメリカ代表かな。もともとアメリカで作られたゲームだからね」

などなど、いろいろ勉強してしまった。クロ先生が言うには、この時代のことを知りたいなら『ホーンブロワーシリーズ』を読みなさい、だってさ。

邪悪のオールデェイン

最初の入門シナリオ。しかも相手は６人の中でもいちばん弱いソール・フットだ。船の数は劣勢だけど、じっくり守っていれば勝てるはずだよ。船を修理したり、艦隊に補給したりするのを忘れないようにネ。







ここらでティー・ブレイク。帆船について、ちょっとお話してみようかな

このゲームに出てくるのは、旗艦・戦列艦・フリゲート艦の３種類だ。それに加えて町の補給が減ると商船があらわれるけど、これはプレイヤーには動かせないんだ。もちろんそれぞれの艦には、役割があるんだよ。

旗艦：大砲を130門積んだ、巨大な戦列艦だよ。役目はもちろん戦闘。戦列艦２隻以上の力を持つといわれる、とても強力な船なんだけど、もしもこれが全滅すると、そこでゲームオーバーだから注意しよう。

戦列艦：大砲を74門積んだ、帆船時代の海軍の主力艦だ。役割は戦闘、それも敵との決戦だ。この時代の大海戦は、おたがいに戦列艦を10～20隻も集めて決戦したんだよ。

フリゲート艦：大砲を30～44門積んだ快速の艦艇て、艦隊決戦よりも偵察や通商破壊（敵の貿易船を攻撃する）がその役目なんだ。でもフリゲートどうしが出会ったなら、これはもうやるっきゃないよね。

貿易船：地図上の町の物資が不足してくると、修理や補給ができなくなるんだ。そんなときに貿易船がくると、物資が増える。この商船はコンピュータが自動的に管理してくれるんだ。敵の貿易船をフリゲートで攻撃することもできるよ。

こういった各艦の役割をマスターすれば、きみの海軍もさらに強くなるぞ。

海には海の掟がある。陸とは戦い方が違うんだぞ！

ZOOM!

しかしいつまでも勉強しててもしようがない。えーい、戦争だ、戦争だい。この“スペイン無敵艦隊アルマダ”というのがいいや。なんてったって無敵艦隊だぞ。すごいじゃないか！

だけどゲームをはじめたらなんかおかしいな。ぼくの艦隊はイギリスの近くにいるんだ。あれっ、スペイン軍じゃないのかな。

「市ヶ谷くんはまたカンちがいしてるんだから。これは無敵艦隊と戦うシナリオなんだよ」

「えっ、そうだったのか、ヒェー」

「まあいいや、始めちゃったからにはちゃんとプレイしてくれよ」

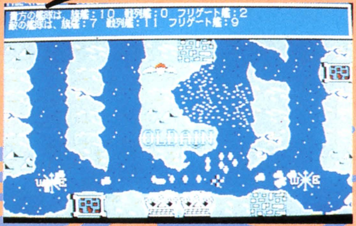
まあ、そりゃそうなんだよね。なにしろ読者のみなさんに、ゲームの内容を説明しないと、編集さんにおこられちゃう。でもおかしいな、どうも艦隊がうまく動いてくれないんだ。なぜだ

スペイン無敵艦隊アルマダ

見てわかるように、スペイン艦隊の近くには、町がひとつもない。つまり補給や修理ができないんだ。だからイギリス側の作戦としては、荒海で痛めつけられた敵艦隊を、引きつけて攻撃するのがベストだよ。







▲この地図の上を、艦隊がちょこちょこと動くんだ



▲そして敵艦隊と接触したら、ズームして戦闘開始

ろう？

「おいおい、またバカやってるんだから。帆船は風で動くんだぜ。風の向きをよく見て判断しろよ」

「あっ、ほんとだ。逆方向から吹いてるじゃないか！」

「逆方向から風が吹いてるときは、帆船はまっすぐには進めないんだよ。ジグザグに進むとかしないとダメだね」

うーん、言われてみればそのとおりだけど、すぐには修正できないよォ。『アート・オブ・ウォー』での鉄則は、戦力をすばやく集結せよ、なんだけどなあ。あっ、敵が近くに迫ってる。このスペイン人どもめ！

「おやおや、戦闘になっちゃったじゃないか。まあいいや、それじゃ帆船時代の戦闘について解説しよう。市ヶ谷くん、そこをズームして」

まったくクロ先生ときたら、今月は自分でプレイしてないから気楽なもんだよ。どうせ『アート・オブ・ウォー』みたいに、アニメっぽい戦闘になるんだし。あれっ、ちょっとちがうぞ。白と黒の点みたいなのが、画面上にいるだけだ。これが船なのかな？

「なるほどね、これが戦闘の第1段階か。いいかい、市ヶ谷くん。さっきから言ってるように、帆船時代の海戦は風をどう利用するかが勝負なんだ」

「えーと、白がぼくの船だから、風下にいますね」

「やれやれ、いきなり不利じゃないか」

「どうしてですか」

「風上にいるほうが、早く動けるから、いい位置に回りこめるのさ」

「どうもよくわからないなあ。いい位置ってどこですか」

「あのね、帆船は左右の舷側にしか大砲がないんだよ。いまの軍艦とはちがって、前後の方向の敵は攻撃できないんだ」

「えっ、それじゃ前や後に回りこまれたら……。」

「とーぜんながら一方的に攻撃されるね。ほら、もういちどズームしてごらんよ」

言われてもういちどズームしたら、こんどはなんと船の絵がちゃんと出てきた。とのんびり見てる間もなく、敵の黒い船が砲撃！

「わっ、派手だなあ」

「おいおい、狙われてるのはきみの船だぜ」

「でもべつに損害はなかったみたいですよ。左上の帆のマークはきれいなまだし」

「船の船体をよくみてごらんよ。穴だらけじゃないか」

言われてはじめて気がついた。なんと船体には、黒い点がいっぱいついてるじゃないか。そうか、さっきの砲撃でやられたのか！

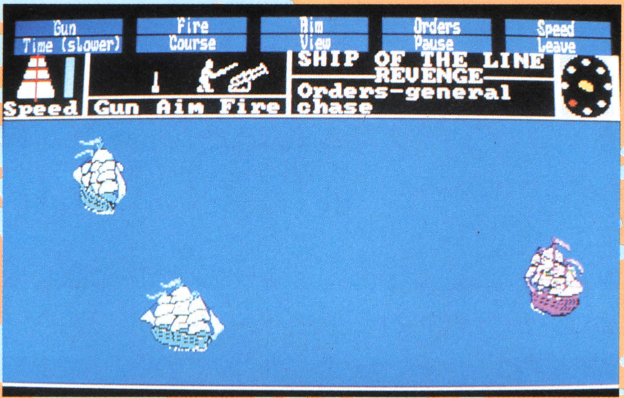
「この時代は大砲の威力が低いから、あまり敵の船を沈めるということはなかったんだ。そこで基本的な作戦としては、まず帆を狙って攻撃して、相手の移動力を止めちゃうんだ」

まあいいや、勝手に講義しててください。こっちは忙しくてそれどころじゃないや。

「そして相手の船を前後の死角から攻撃したり、接舷して水兵が乗り移って敵船を捕獲して自分のものにするんだ」

ふーん、乗り移ってほかく、捕獲して自分の艦にするだって！

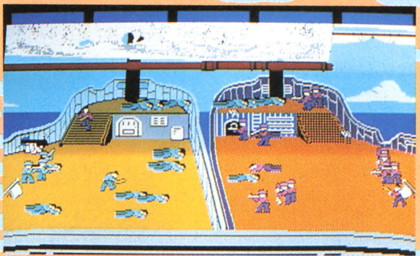
「そうか、その手があったのか。よーし、アルマダを乗っ取ってやるぞォ！」



▲よーし、戦闘だ。上の欄は左から帆の状態、大砲の準備、命令、風向きをあらわしてるよ

ATTACK!







よーし、市ヶ谷艦隊は全艦突撃だ。アルマダの近くまで近づいてみると、おやおや、わりとすんなり接舷できたよ。よーし、水兵よ、突っこめ！

「おい、市ヶ谷くん。きみルールブックをちゃんと読んだかい？」

「いま忙しいんですよ。後にしてください。あっ、そんなこと言ってる間にまた１人やられちゃった！」

「言わなくてもやられてるよ。きみの兵隊はもうほとんどいないぜ」

「えっ、あれっ、ほんとだ。どうなってるんだろう？」

「だからルールブックを見ろっていったじゃないか。アルマダの指揮官のシドニア公爵の艦隊は、砲撃戦が下手だから、接舷して海兵隊に銃撃戦をさせるのが作戦なんだよ」

「えーっ、あれぇ、旗をとられちゃった。あっ、敵が万歳してる」

「てなわけできみの負け」

「この船はどうなるんですか？」

「とーぜん敵のものになるんだよ。敵艦が１隻増えたわけだ」

頭に来るなあ、もう。でも戦闘シーンが面白かったから、あっちこっちで戦闘をしてたら、艦隊がほとんどいなくなっちゃった！

「市ヶ谷くん､こりゃもうダメだよ」

「よーし、なんとか全滅しないように逃げまわろうっと」

「それもダメ、ほら敵の艦隊が王冠を占領して、ゲームセットだ」

「あっ、あの王冠を守るのがゲームの目的だったのか！」

「……！」

コンストラクション機能を使って自分だけのマップを作ろう！

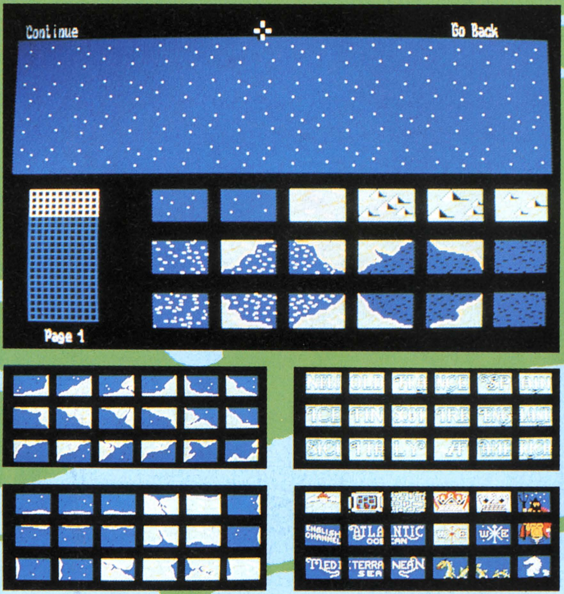
コンストラクションファンのみなさん、お待たせしました。もちろん陸戦版とおなじように、『アート・オブ・ウォー海戦版』にも、コンストラクション機能がついてるんだ。まずマップを制作してから、そこに艦隊を配置して、新しいシナリオを作るんだよ。

海戦のコンストラクションなんて、海面があればいーんだから楽なもんだ、なんて思ってる人はいないかな。とんでもない、今回の海戦版についてる地形のパターンは、陸戦よりも18枚も多いんだぞ。

それもただの地形パターンだけじゃなくて、イギリスやフランスといった地名や、大西洋や地中海といった海の名前、それにただの飾りの海龍や海神などの絵まで入っているんだから、なかなかユーモアのセンスがあると思わないかい。できれば太平洋とか日本とかの文字も入ってると、日本人としてはうれしいんだけどねェ。

てなわけでこのコンストラクションを使えば、世界中どこの海戦でも再現できるんだ。日本ではこういった帆船は使われてなかったなんてウルサイことはいいっこなし。

ブローダーバンドの担当者の方に、何かメッセージはありませんかと聞いたら「コンストラクションで遊んでください」ってことだったよ。



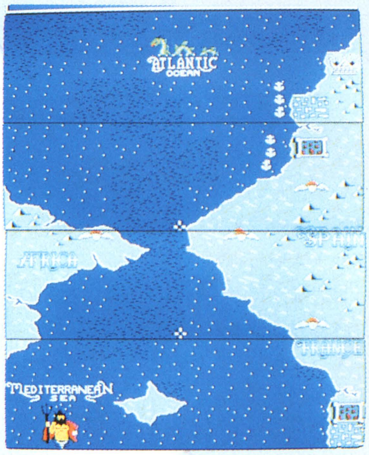
今度こそはと出航したら、敵はなんとネルソンだよ！

まあしょうがないよね。最初のゲームだもの。それに海戦についての知識も得られたし。次こそはがんばるぞ。
「ちょっと待った、市ヶ谷くん。きみはそもそもゲームの内容をつかんでいるのかな？」
「だからぼくの艦隊の旗艦が全滅したり、自分の王冠を敵に取られたりすると負けなんでしょ」
「まあそうだ。それじゃこの町みたいなのは何だい？」
「港かな。とにかく町でしょ」
「あのね、それがわからないとゲームに勝てないよ。いいかい、城壁で囲まれてるのが船を修理をしてくれる町、民家がならんでるのが艦隊に補給をくれる町なんだ。そして王冠は首都ということなのかな。ここでは修理も補給もできるんだよ」
「わっ、そうだったのか。そういえばさっきのゲームでは、修理も補給もしなかったなあ」
「それじゃ勝てないよ」
などということをクロ先生に教わって、あらためてルールブックを見てみれば、浅瀬とか荒波とかいろいろなルールがあるじゃないか。ふーん、なるほどねえ。
そんなわけでぼくがルールブックを読んでいると、こんどはクロ先生がゲームをやりはじめたんだ。さっきから後ろでやりたそうに見てたからなあ。
「おや、先生はどのシナリオをやるんですか？」
「私は無理はしない。いちばん最初にある“邪悪のオールデェイン”からプレイするよ」
わっ、ずーるいんだ。簡単なやつからやるのか。ぼくだけ苦労するなんてひどいよね。よーし。
「先生がそんな簡単なシナリオやっても、コンプの読者は喜んでくれませんよ。ここはひとつ最強の敵ネルソンと戦ってくださいよ」
「でもねえ、ネルソンは強いし、私はまだこのゲームをプレイしたことないし……」
なんて文句は無視して、ぼくは勝手に“トラファルガー海戦”をスタートさせちゃったんだ。
「おいおい、トラファルガーは史実ではネルソンの大勝利に終ったんだぞ」
「だからそのネルソンを、先生が打ち破ってください。よろしくね」
ブツブツいいながらも、ゲームをはじめたクロ先生。だけど敵のネルソン艦隊がどこにいるのか全然見えないんだ。あっ、そうか、このシナリオでは敵が近づかないと、どこにいるのかわからないんだ。きびしー！
うーん、さすがの先生もこれじゃ勝てないね。なんて思ってたらやっぱり、突然出てきたネルソン艦隊に中央を突破されて、ボロボロにされてしまったよ。ありゃ、もう負けちゃったじゃないか。
「わー、やっぱりネルソンは強いですね。じゃあ交代してくださいよ。ぼくはもういちどアルマダに挑戦するんだから」
「うるさい、ネルソンごときに負けたままで、ゲームを終わるわけにはいかん。再挑戦だ！」
クロ先生って、意外と熱くなりやすい性格なんだなあ。それにしてもずいぶんやってるよ。どうしたのかな？
「先生、調子はどうですかァ？」
「これから“第7次トラファルガー海戦”を始めるところだっ！」

トラファルガー海戦

ナポレオンのイギリス上陸の支援のため、英仏海峡の制海権をとる目的で出航したフランス艦隊だけど、相手はなんせネルソンだ。右上の王冠を守り、敵艦隊をうまく撃退できるかな。こりゃなかなかきびしいよ。





VICTORY or DEFEAT





※画面写真は開発中のものです。

SOFT EXPRESS

１年以上も待っていたあのソフト、そのソフトがついに完成！　予告もなしにいきなり登場したこのソフトも一緒に、新作ソフトをギュ〜っとつめこんで、今月もソフトエクスプレス発進だ〜!!



イラスト／富岡孝雄

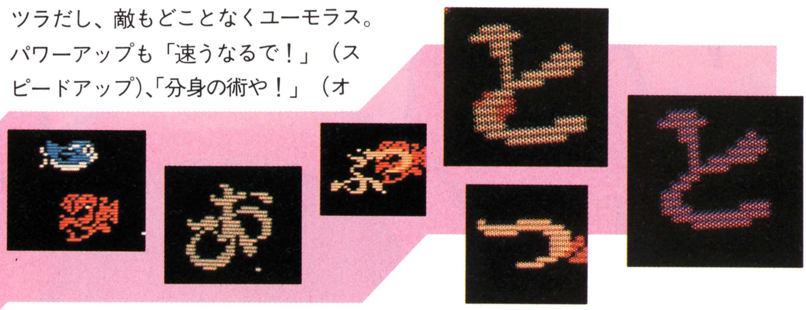


グラディウスシリーズ最新作はこれ！

パロディウス
MSX R 5800円
コナミ ☎03-264-5678
今春発売

「あれ、何で今頃グラディウスなんてやってんだろ？」なんて思ってるキミ！ よ～くタイトルを見直しなさいね。そう、このゲームは『パロディウス』なのだ。つまり、『グラディウス』のパロディ版ってこと。主人公はどこかで見たことあるヤツラだし、敵もどことなくユーモラス。パワーアップも「速うなるで！」（スピードアップ）、「分身の術や！」（オプション）、ハテは「多い日も安心」（レーザー）ってな具合。でも見た目と違って、内容はかなりシビアだから注意してね！

やられると…



ペンギンだったら「おっとっと」、敵をやっつけると「ひでぶ！」とか、爆発のかわりに文字が出てくるのだ。

写真はいずれも通常弾、ミサイル、オプション、バリアを装備したところ。右下はパワーアップカプセル。各キャラの個性が出ていて楽しいね！

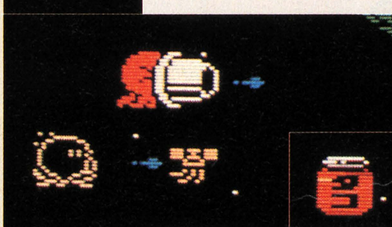
プレイヤーキャラは5種類の中から選べるゾ!!





タコ

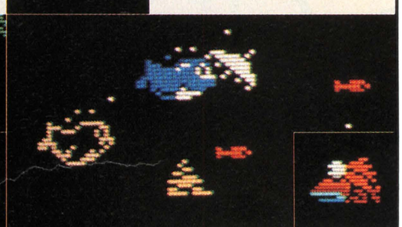
このゲームの主人公キャラ。バリアは何とタコつぼ！

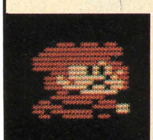




ペンギン

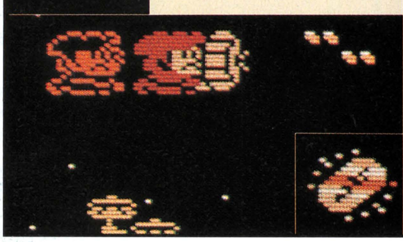
「けっきょく南極…」から。サカナでパワーアップ！

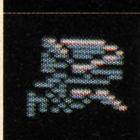




ゴエモン

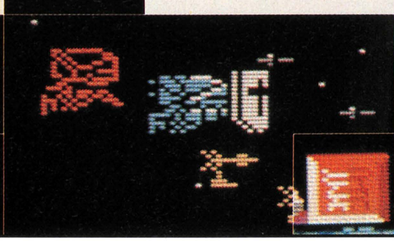
小判を武器に戦う様子は、「がんばれ…」そっくり！

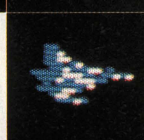




ポポロン

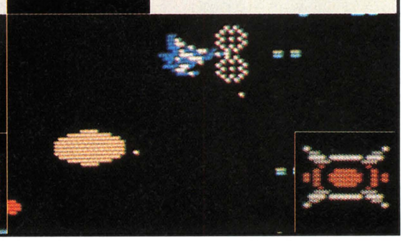
「魔城伝説」シリーズ代表。ミサイルは足の付いた矢。





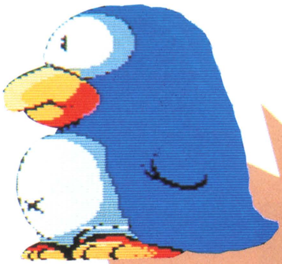
ビッグバイパー

おなじみの本家。シリーズには欠かせない存在だね。

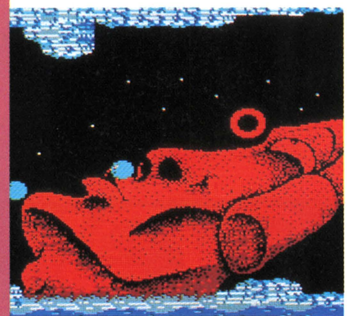


今度のモアイは大きいぞっ!!

『パロディウス』の中ボス、大ボスは表情が豊か。泣いたり、怒ったり、笑ったり、変な顔したりするんだ。



▲巨大ペンギン。ダメージをくらうと表情が変わっちゃうのだ



▲画面の半分はあろうかというモアイ。目がいやらしい



▶まったく同じ姿の妹（?）と2人で、押しつぶそうとするおばさん



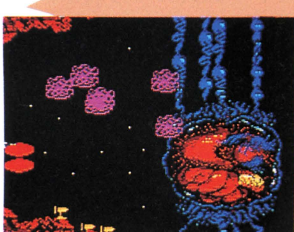
◀巨大「目玉おやじ」だって？ いえいえ、この子は女の子。攻撃されると泣き出すぞ！



▲この先にいるデカキャラとはジャンケンで勝負！ 負ければステージの始めに戻されちゃうから慎重に選ぼう

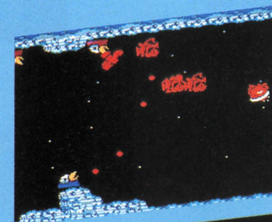


▲じゃんけんポン！ わ〜い勝ったゾ！ 勝てば敵は自爆しちゃうんだ



▲大ボス寸前の最後の難関。巨大脳が上下して、弾を吐いてくる。ある一定時間耐えると、最後の大ボスへ…

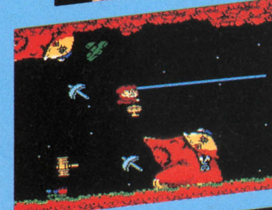
ステージ紹介



ステージ1



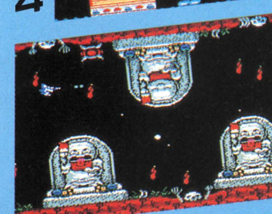
ステージ2



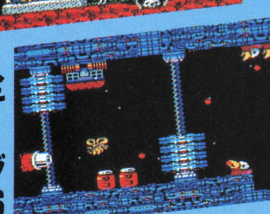
ステージ3



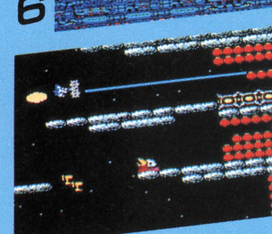
ステージ4



ステージ5

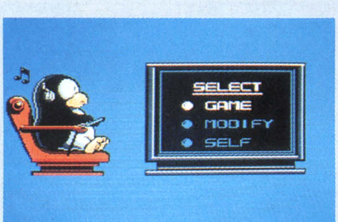


ステージ6



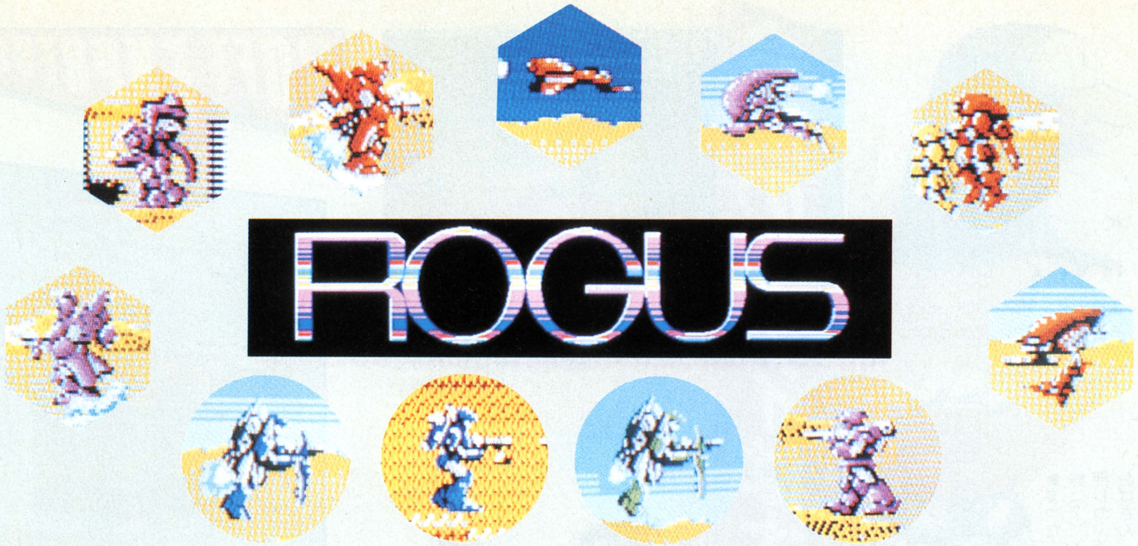
隠しステージ

新10倍カートリッジはとおーっても便利なのだ!!



新・10倍カートリッジ
MSX R 5800円

今回、デカキャラやステージ紹介の画面写真を撮る時に大活躍したのが、この『新10倍』だ。コマ送りやステージセレクトもさることながら、特にすごいのは、セーブ機能。何とバックアップSRAMを内蔵しているのだ!!（フロッピーディスクへのセーブもOK！）ゲームも2本入ってるし、かくしコマンド発見機能までついてるゾ!!



ROGUS

お待たせ！幻のゲーム、ついに登場

獣神ローガス

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 7800円

ランダムハウス ☎0424-87-8631

2987年。ザコスと呼ばれる惑星が、反乱を起こした。首謀者はガイゼル教授。権力欲に狂った彼は、ザコスを占拠して思いのままにあやつっているのだ！　「ガイゼルを倒し、ザコスを取り戻せ」…任務を受けたキミは、連合軍の兵を率いて、ただちにザコスへと急行した。戦いは、機動兵器によって行われる。キミが操縦するのは、「RH―ザガード」。以前、反乱軍から捕獲した機動兵器を、わが連合軍が徹底的に研究した結果、作りあげた対抗兵器だ。そう、狂ったとはいえ、優秀な頭脳を持つガイゼル教授は、おそろしく強力な兵器を開発し、連合軍に致命的なダメージを与えてきたのだ。それだけに、今回の戦いにおける、連合軍のキミへの期待は大きい。さあ、見事使命を達成してガイゼルを倒せるだろうか…？

このゲームは、TRAG（タクティカル・リアル・アクション・ゲーム）という新しいスタイルのゲームだ。今までのアクションゲームに戦略的要素が加わった分、リアルな戦いが楽しめる。たとえば敵の輸送機を攻撃して補給を妨害し、兵糧攻めにするなど、ただ力で攻めるのではなく作戦を立てて賢く戦わなければ、勝ち目はない。そのへんが、かなりSLGしてるのだ。そのうえ、レベルアップすると装備が強化されていくなど、RPG的な楽しみもある。もちろん、アクションゲームとしてのおもしろさも、かなりのモノ。グラフィックは美しいし、操作性はバツグン。細かくてリアルなキャラの動きなんか、ほとんど感動的なのだ。

質の高いアクションゲームに、SLG、RPGのおいしさまで加わって、こりゃ相当に中身の濃いゲームだぜ！

これがタクティカル・リアル・アクションゲームだ！

SLG！



▲全体図で進撃ルートをチェック、敵基地の状態・戦力を見て、攻撃を決定する。単純なアクションゲームではないのだから、力で押しまくるだけが能じゃない。退却も作戦のうち

アクション！



▲実際の戦闘は『ディーヴァ』風のアクションゲーム。反応、動きの良さはかなりのもの。メカデザインも凝っているし、特徴ある動きもカッコイイ！　これだけでも充分遊べるヨ

RPG！



▲敵を破壊するたびに加わるポイントを集めればレベルアップ。新武装の配備や武器の強化、さらに僚機（オプションみたいなもの）の配属もある。機体そのものも強化型になっていく





ストーリー重視のニューSLG！

ストーム

X１シリーズ
ＰＣ8801ＳＲシリーズ }５Ｄ 7800円

マイクロネット ☎011-561-1370

待ちに待った、シミュレーションＲＰＧゲーム『ストーム』の登場だ。

ストーリーは、西暦2071年、人類が月に建設した基地ムーンベースに突然〝謎の空間の歪み〞が襲いかかることから始まる。別の星に転移されたムーンベースの前に現われたのは多数のシェネ軍の戦闘機。そしてシェネ軍の容赦ない攻撃が始まった…。

全５話のうち、１、３、５話がシェネ軍との戦闘シーンが繰り広げられるストラテジーモードのシミュレーション。２、４話は、単身で敵の基地内に潜入するコマンド作戦モードのＲＰＧ―と、２タイプのゲームが楽しめる。

第１話での目的は、シェネ科学アカデミーの輸送機を援護しながら、ムーンベースを脱出地点に移動させること。

シミュレーションとしての複雑な操作はないが敵の数がやたらに多いので、最初の脱出からして、ちょっと手強い。ムーンベースの守りを前提に、使用機を移動させよう。兵器の数も限られているので敵をう～んと引きつけて攻撃体勢に持っていこうね。攻撃は自動的に行われるけど、ここはズームアップ表示モードにしてみよう。ビームがズームアップされた敵機に発射され、命中すると黄色い光が放たれるのだ。

第２話の目的は、敵基地の一つに潜入し、自爆装置を作動させること。画面はガラリと変わって、ここではコマンダーの単独行動になる。基地内にはガスが充満している部屋や、入っちゃいけない部屋もある。死んだら終わりだから地図を覚えておこうネ。兵士との戦いはやはり自動。でも倒した兵士は必ず確認しよう。重要なＩＤカードを持ってたりするよ。

決戦まで道は長い…。ムーンベースの反撃は、コマンダーの腕しだいだ！

シミュレーション

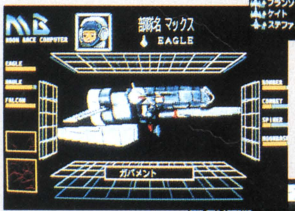
初心者向けのカンタン操作

ＳＬＧシーンはユニットを選んで、移動攻撃を選択するだけ。補給や修理もベースに帰れば自動的に行われる。





▶赤いワク内が移動可能範囲。黄色は攻撃の射程。自動的に表示



◀戦闘時、ズームアップモードで敵のデータを見ることができる

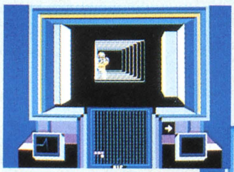


▶敵は破壊しても次々と出てくる。いかにうまく逃げきるかがポイント

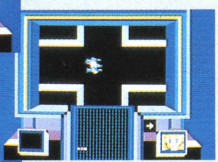
PPG

アイテム探しのマップシーン

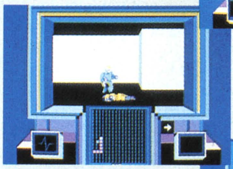
マップは移動すれば自動的にできあがる。マップは変わらないから、失敗したところはよく覚えておこう。



◀突然出てきた敵と戦闘！ 自動的に攻撃、回避してくれる



▶十字路などで方向を変えるシーンでは上から見た構図になる



◀敵が重要アイテムを持っていることも。しっかりチェック

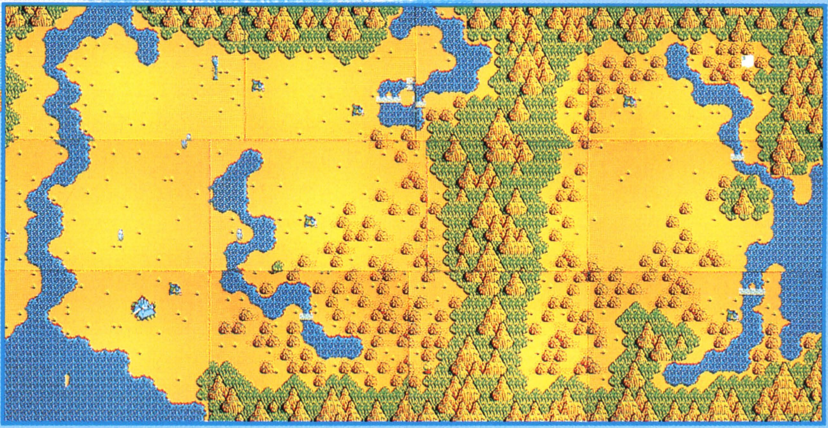


▶アイテムを手に入れた！ 何かはベースで調べてくれる

平穏に酔いし時に 魔は襲い来たり…



▼出発はここから。マップの右側の「東の地」へ行くためには、各町で情報を集めていかなくてはならない



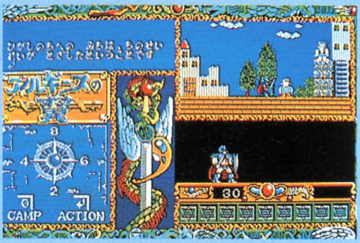
アルギースの翼

PC8801SRシリーズ　5D 7800円

工画堂スタジオ　☎03-353-7724

第５銀河星団・α星。そこにあるアルギース王国と呼ばれる国の物語から、まずは語ろう。

太祖の時代、アルギースの人々は天



▲これは町での画面。アルギースから東の地へ向かいたいが、地の精霊が道を閉ざしたという

空界に暮らしていたが、大王は国の新たな発展を地上へと求めた。そして地上の国が建国された。その国は地・水・風の３人の精霊の力を借りて、妖獣を制圧し、平和を保ち続けていた。

――アルギース第15代になると、人々は地上での生活に慣れ親しみ、天空界を閉じるにいたった。3人の精霊は役割から解き放たれ、永い眠りにつく。

また、初代国王の時から続いていた双子の世継ぎについてもその頃から深



▲行く手をはばむモンスターたち。かなり強いのもいるから、HPには十分気をつけろ！

い秘密のベールに覆われるようになり、もう双子は生まれぬという説も出たが、一方では「アルギースに異変の起きる時、再び双子が平和をもたらすべく生まれる」と言うものもいた。

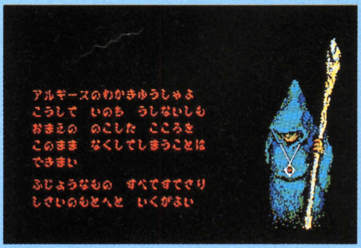
――そして紀元578年、アルギース第23代、その異変は起きたのである！

山奥の妖獣に高い知能を備えた頭目が現れ、他の妖獣たちを率いて国に迫り、たちまち城を廃墟と化してしまったのである。……この国を救うため、23代王子は立ち上がった!!

というわけで、物語はアルギースから始まる。マップ内にはいくつか町が点在しているので、アイテムや情報を入手するために歩き回ろう。体力回復の薬・タカとそのエサなどは最初に手に入る。また、修業の場もあるので、攻撃力もある程度上げてもらおう。

町の外は広大なマップ。途中で敵と遭遇することもある。敵との戦闘ではアニメーションモードになり、プレイヤーは状況に応じて逃げたり、タカを飛ばしたりできるぞ。

ＫＧＤソフトお得意のオマケは、「翼龍の書」という古文書だゾ!!



▲ほろほろ……力尽きてしまった。王子の魂は再び司祭のもとへ……



コミック調、型破り刑事登場！

刑事 大打撃





誘拐された社長令嬢を救え！





▲某ＢＪ誌の某「マネーウォーズ」で見たことのあるようなキャラたち。性格もマンガの方に似てるのかな？







▲その時の状況に応じて、キャラの表情も豊かに変わる。さっすがマンガ家がプロデューサーっていう感じ

刑事大打撃

MSX2　3.5D　6800円

インフォマーシャル　☎03-353-1759



おひかえなすって！　手前は港町警察署勤務の姓は大打、名は撃。以後お見知りおきを。

てな具合いに刑事のくせに、やくざ屋さんの挨拶をしそうな雰囲気を持った破天荒野郎が、誘拐された女子高生を捜し出すコミックアドベンチャー。それがこの『刑事〈大打撃〉―社長令嬢誘拐事件―』だ！

このゲームの特徴はなんといってもコミック感覚のニュータイプアドベンチャーってこと。『ビジネスジャンプ』に「マネーウォーズ」を連載中の宮川総一郎氏がプロデュースしているから当然かも知れないが、てっきりコミック雑誌に載っているマンガをパソコンゲームに焼き直したのかと錯覚してしまった。登場する女の子もカワユイし、テンポも速いし、まさにコミック感覚で楽しめる。

ストーリーはわりと単純。要は、社長令嬢の「倉本ゆかり」を誘拐した犯人を逮捕し、ゆかりを保護すればいい。捜査は時間との戦いだ。証言を集めて犯人を推理しよう。身代金の受渡し時間までに完璧な証拠を集められなければ、悲しい結末が待っている。

コミックと違って９通りのエンディングが用意されている。キミはベストのエンディングにたどり着くことができるか？

ゲームは基本的にアドベンチャーだけどアダルトソフトっぽいエッチシーン（でもこれが重要なんだ）やスクロール型移動シーン、静止画バトルシーンなど盛りだくさんのてんこもりだ。

思うに〈大打撃〉はパソコン界だけで活躍するには惜しいキャラクターだ。コミック雑誌に進出するときっとうけるぜ！



▲このマップ上を動きまわって、各ポイントで中に入って聞き込み、証拠集め。情報を手に入れないと入ってはいけない場所も…

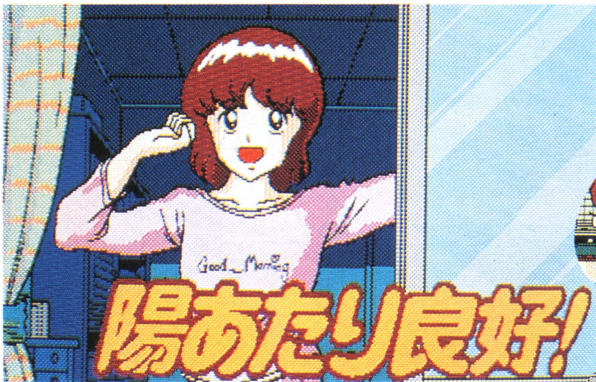


▲と、こんなふうにして各所で話を聞く。場合によってなだめたり、すかしたり、おどしたり。これは少女のお母さん。つまりは社長夫人

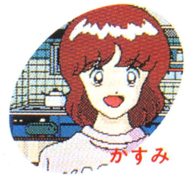


▲ムヒヒ、のお楽しみ？　いえいえ、これもリッパな（？）捜査活動のひとつです。こういうこともやらないと証言は集められない

下宿生活を体験してみよう！

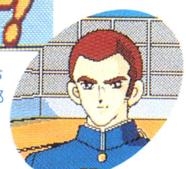


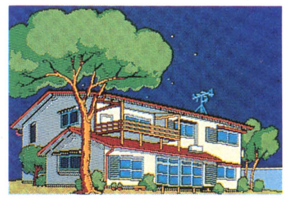

高杉
このお話の主役。応援団でガンバルさわやか高校生


かすみ
大家さんのめい。恋人がいるのに高杉に思いを…

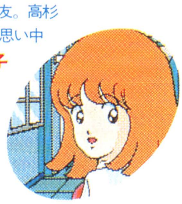

おばさん
ひだまり荘の自称、「美人大家」さん。優しいけど厳しい

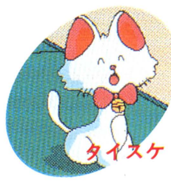

美樹本
定評あるスケベ。いけないことばかりにキミを誘惑


関
圭子ちゃんのお兄さん。野球部のキャプテン


これが、キミがみんなと暮らす下宿日だまり荘だ。アカの他人とひとつ屋根の下で暮らすには、プライバシーの尊重と思いやりの心が大切だよ


有山
大食漢。おごらされると、おこづかいのピンチに！


圭子
かすみちゃんの親友。高杉に片思い中


タイスケ
ある日、この猫が蒸発？ ひだまり荘の大事件


誠
勉強一筋の真面目少年。でも、案外の情報通かも

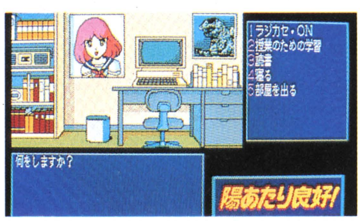
陽あたり良好！

PC8801SRシリーズ　5D　7800円

東宝　☎03-591-4557

同じ年ごろの仲間と、ひとつ屋根の下、同じ食卓を囲み、共に通学し、一緒に笑ったり、悩んだり…。そんな下宿生活に憧れたことはないかな？　ここ「ひだまり荘」は高校生たちのための下宿。マンガなどで人気も高かった「陽あたり良好！」の舞台だ。このゲームでは普通のAVGのように主人公として行動するというのではなく、キミは新しい下宿人として、高杉や美樹本の仲間に加わるんだ。彼らと一緒に暮らしながら、高校生活を送って、みんなと仲良くなろう。

このゲームは、AVGとしては、ちょっと変り種。大冒険も、大事件もない。日常生活そのまま。コマンドをちょっと、紹介してみよう。朝、キミは目覚めた後、何をするかを選択。「着がえる」「朝の身だしなみ」「授業の用意」「部屋を出る」。さて、どうする？「えーい、バカバカしいや」なんて、着がえもせずに食堂へ行くと、かすみちゃんの冷たい視線を浴びるぞ。マルチエンディングだから、まあ、むちゃくちゃやったって、ENDマークは見られるけど、その後に「？」。全員と仲よくなって初めて、すてきなエンディングを楽しめるんだ。コマンド選択方式なのに、これがなかなか難しい。ふつうのAVGに慣れてると、ついつい、やれることは全部やろうとしちゃうけど、そんなことをしてると、たちまち下宿生活にサヨーナラ。



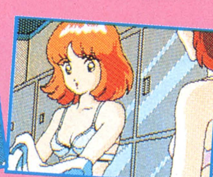
▲キミの部屋だよ〜ん。勉強したり、読書したり、学生らしい生活してると良いことあるよ

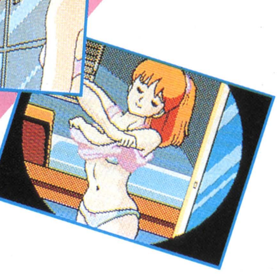
でも、正直言うと、このゲームはエンディングに直行するより、あっちこっちを寄り道するほうが、絶対におもしろい。女子更衣室をのぞいたり、お風呂場でかすみちゃんのヌードを見たり…。かすみちゃんのアッカンベーも、また、かわいい！　横道にそれるのがこんなに楽しいゲームも珍しいぜ！

い〜けないんだ、いけないんだ！

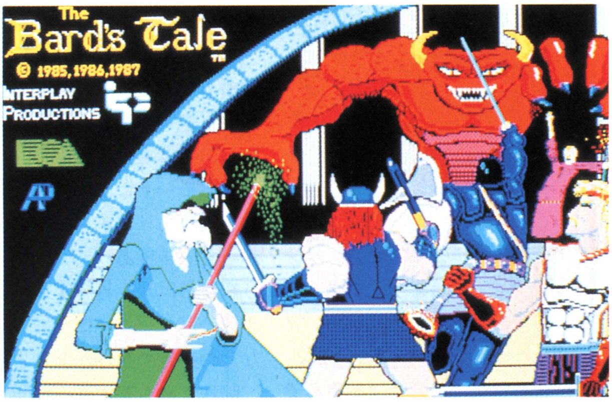








まじめにエンディングへ向かうゲーマーには㊝シーン？　でも男はエッチをやめられない



出たー！　これがモンスターたちだ



バードの歌と共に今、旅へ！

バーズテイル

PC9801シリーズ｛5D／3.5D｝7800円

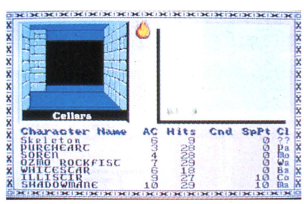
エレクトリック・アーツ　☎03-595-4655

みんなが待っていた期待のゲーム、アメリカで大評判をとったＲＰＧの移植版だ。目的は、舞台であるスカラブレの町を支配している悪い魔法使いマンガーを捜し出し、正しい道に戻るよう説得すること。



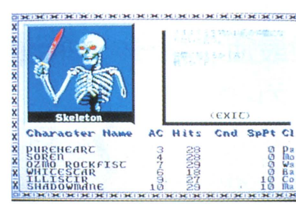
◀町を行くときは、3D画面でわかりやすい

まずはキャラクターを作ってみよう。種族はDWARFやELFなど、ＲＰＧファンにはおなじみの面々。職業にあたるクラスは全部で10種類。ほかのＲＰＧにはない特徴的クラスは、ゲーム名にもあるBARD。これすなわち吟遊詩人のこと。音楽を奏でることで、パーティの力となる。あと、下の写真で説明したもの以外に、SORCERERとWIZARDというマジックユーザーがあるが、修業を積まないとなれないぞ。いつクラスチェンジを行うかは、考えどころ。パーティは16人が基本だが、モンスターを仲間に引き入れたり幻影を作れば、7人にもできる。ただし、ドッペルゲンガーにはご用心。



◀謎だらけの洞窟。なにが見つかるか、お楽しみ

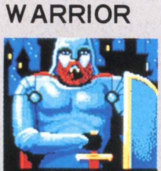
いざ、町へ。建物が目印になるから、道を覚えやすい。しかも町のマップはマニュアルについている。だが武器を売っている店やレベルアップする場所は自分で探さなきゃいけない。治療の魔法を知らず、寺院の場所を探すうちに、次々現れるモンスターとの戦いに疲れ、あっさり最初のパーティが消えることも大いにありうる。マップのない洞窟へはじっくり鍛えてから。謎も多くて、やりがいあるゲームだ。



◀自分から仲間になりたがるモンスターもいる

それぞれの職業の特性をしっかりつかんでおこう！

WARRIOR



戦士。経験を積んでいくと特別な戦闘能力を、身につけることができる

PALADIN



騎士。ほとんどすべての武器を使え、邪悪な魔術に対しての抵抗力は抜群！

HUNTER



暗殺者とか忍者に近い職業。即座に敵を殺害するなどの特殊な攻撃能力を持てる

ROGUE



盗賊。罠を探し当て、それを外したりするのが得意。洞窟での掠奪には欠かせない

BARD



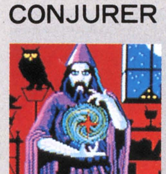
吟遊詩人。歌を奏でて、戦闘中のパーティの傷を治したり、武器の的中率を高める

MONK



武術の達人。武器やよろいも使えるが、素手で戦ったほうが優れた能力を発揮

CONJURER



魔法使いの一種。炎や光などの現象を作り出したり、治療の魔術を使うのが得意

MAGICIAN



武器の効果を高めたりなど、すでに存在する物にかける魔法を得意とする

敵は歴史上の強豪(?)15人!

麻雀大会

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 9800円

光栄 ☎044-61-6861

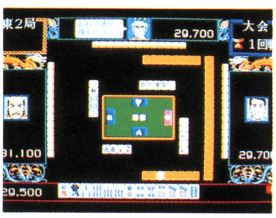
キミは腕の立つプロ雀士だが、ここのところツキに見放されて、貧乏暮しだ。手元にはトラノコの1万円札が1枚。ここは起死回生の代打逆転サヨナラ満塁ホームランを狙って、『麻雀大会』に出かけることにしよう。

対戦モードは「雀荘」と「大会」がある。対戦相手は何と歴史上のヒーロー、ヒロインたち15人。個性や表情も豊かで、セリフもしゃべってくれるやつらだ。

「雀荘」では15人から3人選んで、半荘6回戦の真剣勝負、「大会」はメンバー総出演の競技麻雀トーナメント。ゲームが進むにつれて増えていく賞金を争奪する。

「大会」では競技開始前に、競馬のように上位2名を予想して賭けることもできる。自分に賭けて、優勝すれば優勝賞金と配当を独り占めすることもできるぞ。

目標は持ち金100万円を達成し、「最高雀位」を得ることだ!





戦い抜いて、段位(レベル)アップ!

プロフェッシナル麻雀悟空

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 6800円
MSX2 R

アスキー ☎03-486-8080

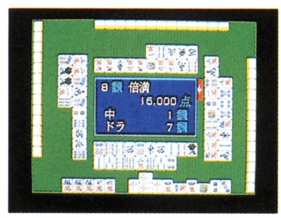
スミマセン。ザンゲします。ボク、麻雀できません。そりゃあ、覚えたいとは思います。1度、教わりかけたことはあるんです。でも、相手の速さについていけず、目をまわして泡を吹いて気絶しました。

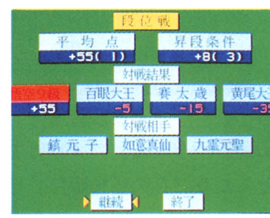
『プロフェッショナル麻雀悟空』を買いました。研究モードが付いているので実力アップは確実です。師匠が打牌の指導もしてくれて、リトライ機能もついてます。実力ついたらお次は実戦。

実戦モードには段位戦、勝抜き戦があります。位は9級から名人まであり、たとえば、9級から8級へ昇級するには、半荘3回で平均点が+8以上などの一定の条件があります。

勝抜き戦も基本的には同じ要領で、通算得点が特定の点数に達すると昇級します。

成績は記録室に保存できるから上達の軌跡を見ることもできるし、ルール設定も自由自在。みごと名人になったら仲間に勝負を挑みます。





人間最強 VS 宇宙最強生物!

プレデター

MSX2 R 5800円

パック・イン・ビデオ ☎03-226-9491

すさまじくもりあがった筋肉を持ち、とにかく強いとしか言いようがない男。それがアーノルド・シュワルツネッガーだ。

この『プレデター』はシュワルツネッガーの「プレデター」をゲーム化したものだ。題名のプレデターというは宇宙最強の生物だ。南米のジャングルでプレデターに仲間が襲われて全滅。アーノルド・シュワルツネッガー演じるシェイファー少佐だけが残ったところからこのゲームは始まる。

ゲームとしてはアクションゲームで画面の端にいくと1画面ごとに切り替わっていくタイプだ。キミを迎えうつのはプレデターとさまざまな敵キャラたち。シュワルツネッガーの武器は素手、マシンガン、地雷、手りゅう弾。そして、極めつけはレーザーガンだ。ステージには緑、赤、青の世界がある。最後にはビッグボスがキミを待ち受ける。最凶宇宙生物プレデターを滅殺しろ!





フライトシミュレーターなら98ネ

日本縦断 セスナフライト

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 9800円

コムパック ☎03-375-3401

フライトシュミレーターには表示面から大きく分けて2種類ある。面で表示し、立体感のあるサーフェイス表示と線のみであらわすライン表示だ。

そんななかでこの『セスナフライト』はライン表示のフライトシミュレーターだ。このゲームではセスナ500サイテーションという双発のジェット機とセスナ172スカイホークという単発プロペラ機の2つの飛行機の操縦を楽しむことができる。

このシミュレーターの特徴は、日本全国の30ケ所の空港のデータがしっかりしていること。そして、地域によってしっかりと無線の周波数が違っていることだ。その地域と交信するためには、通信機の周波数をいちいちセットしなおさねばならないのだ。

ライン表示のグラフィックはいまいち迫力にかけるけどこの細かいデータに裏づけられたリアリズムがこのシミュレーターの特徴だ。





実力派将棋ソフト、98版も登場！

棋太平98版

PC9801シリーズ {5D/3.5D} 7000円

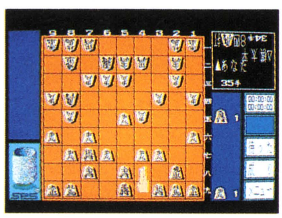
マイコンハウスSPS ☎0245-45-5777

本格的対局将棋と銘うつだけあって、『棋太平』の強さはなかなかのもの。初めての対戦は壮絶な、相振り飛車戦──。初手、7六歩と角道をあけたところ、後手もすかさず3四歩と突いてきた。そのまま勝負はもつれにもつれる相振り飛車へ。うーむ、コンピュータにここまで強気に出られると（自分の実力不足も反省しないで）こちらもついつい熱くなってしまう。

とはいえ次からは角道をあけても敵は乗ってこない。2番目はオーソドックスな居飛車対振り飛車。勝敗はともかく（!?）として、コンピュータ側の戦法がワンパターンでないことがわかり、それからはしばらくハマリ込んでしまった。

ユーティリティも充実、特に棋譜のセーブ・ロードや定跡のモードにはズイブンとお世話になった。将棋ソフトとしては正統派の重みと魅力を持った佳作と言えるね！





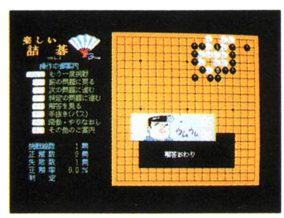
実戦のためのステップその1!!

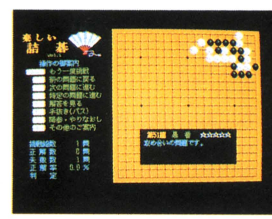
楽しい詰碁第1巻

PC9801シリーズ {5D/3.5D} 7800円

G.A.M. ☎03-736-6879

『碁キチくん』と『囲碁』にはまって、はや2ヶ月。我が頭の力のなさを感じ始めた頃、またこんなソフトが出てしまった。150題の詰碁が文字どおりぎっしり詰まっているのだ。ひと口に150題と言っても、これがなかなかたいへん。正直言って20題目ぐらいで挫折してしまった。「ヘタなRPGより楽しめるな」というのが、囲碁ファンとしての率直な感想だ。判定の判断が早すぎたり、打ちたいところに打てない（要するにまちがってるってこと）という不満はあるものの、ひと昔前の詰碁ソフトとは比べものにならない賢さである。





88新音源を使えば、気分はすっかりミュージシャン

ミュージックワールド

PC8801シリーズ 5D 12000円
（要新音源ボード）

NEC ☎03-452-8000

兄弟がそろって、ますます絶好調の88ファミリー。

RPGやAVGなどプレイしながら、サウンドに酔いしれてみる。それもいいけど、自分だけのオリジナルサウンドを作って演奏してみたいっ！ て人いるんじゃないかな。

それじゃ88を使ってシンセサイザーしちゃおう！ というワケで登場したのが『ミュージックワールド』だ。



さて画面を見てみよう。キーボードの上にドーンとひかえているワールドマップ、これでまずリズムを選ぶ。つまり、世界各地のリズムをマップでサーチするという、おシャレなモードだ。その数、なんと50。

お好みのリズムが決まったら、テンポを変えてみたり、パートをいじってみるもよし、そのまま使うもOK。

で、お次はメロディーライン。ウィンドウをクリックして、60種の楽器から選択だ。ヴィブラートやチョーキング、ディレイ、ハーモナイズ、オートフレーズといったエフェクトをかけてみるのもオツ。それでもまだ、という人は、ADPCMを使ってサンプリングしよう。材料は身の回りにいくらでもあるゾ。

いずれも操作はカンタン。マウスを使ってクリックするだけ。カーソルキーでもOKだヨ。

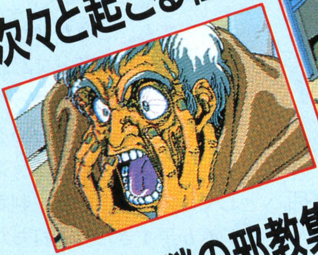
──ところで、いいサウンドができたら、やっぱり残しておきたいもの。そんな人のために、録音&再生モード、SAVE&LOADモードも付いていて、オリジナルのサウンドをストックすることができる。ディスクにデータを記録しておけば、いつでも引き出して演奏できるんだ。

音楽は感性！ アドリブ感覚でどんどんPLAYして、キミだけの名曲を作ってほしい。



SUPER SOFT EXPRSS

次々と起こる怪事件！



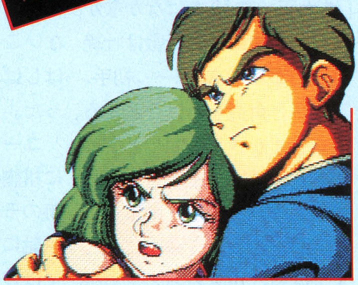


現場に残された青い石の秘密とは？



謎の邪教集団の目的は!?





意外な真相へとドラマは進む！

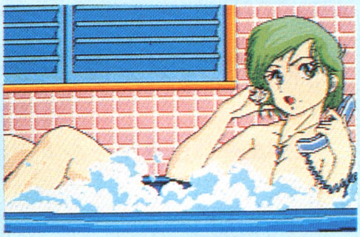
アンジェラス

PC8801SRシリーズ 5D 8,200円(予)

エニックス ☎03-366-4345

『ジーザス』『ウイングマン』といった個性的なＡＶＧで楽しませてくれるエニックスから、またまたおもしろそうな新作の登場だ。その名も『アンジェラス～悪魔の福音』。エニックスのＡＶＧといえば、美しいグラフィックが魅力のひとつだと思うんだけど、今回もかなり期待に応えてくれちゃいそうだ。というのも、キャラクターデザインおよび原画を担当するのが、あのアニメ版「ダーティペア」のキャラクターデザイナー、土器手 司氏。ほら、ここで「おおっ」と身を乗り出したアニメ・ファンのキミ、これだけで驚いてちゃ、まだまだ青いぜ。この土器手氏オリジナルの書き下ろしシーンが、フル画面・フルグラフィックで100枚以上。しかも、会話の時に口を動かしたり、入浴シーンではチャプチャプ泡を立てたり、と動きのあるアニメ処理で、楽しませてくれるんだ。

ストーリーは、奇怪な連続変死事件をめぐる、サスペンスタッチのオカルトミステリー。謎ときのおもしろさだけでなく話全体のスリリングな展開を楽しんで欲しい、というだけあって、かなり起伏に富んだドラマティックなものになりそうだ。もちろん、言葉捜しに手間取らないコマンド選択方式。グラフィックの質の高さも手伝って、まるでオリジナルビデオアニメを見ているような興奮が、ゲームを盛り上げてくれるのだ！



3月26日公開予定
乞御期待!!

SUPER SOFTEXPRESS

プロセルピア

PC9801シリーズ 5D 7,800円
PC8801SRシリーズ 5D 5,800円
(タケル価格)

タケルソフト ☎052-263-5895

ブラザーのタケルソフトのオリジナルとして発売されるこのソフト、ギリシャ神話のペルセポネ（春の女神デメテルの娘で、冥王ハデスにさらわれた）の話に題材をとったＲＰＧだ。

アドベンチャーゲームの操作性のよさに、ストーリーの広がり、深さを加えて、映画を見ているような気分で楽しめるものになりそうだ。

3月下旬発売予定





好評連載

How To Win

新学期！コンプティークが贈るこの5本！

最新人気ゲーム必勝法



イラスト／相村嘉一

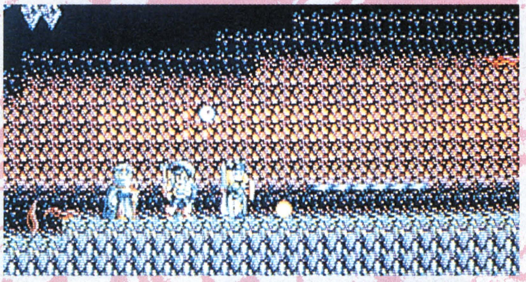
How To Win

●日本ファルコム　☎0425(27)6501　●PC8801シリーズ/9800円



みんなは15本あるシナリオを全部クリアすることができたかな？　中には「全部クリアしたけど魔法については全然わからない」なんて人もいるんじゃない？　そんな人は特によく読んでね！

発見 120番目の魔法をついに見つけたぞ!!



▲究極の魔法は、レーザーと地をはうボールを同時に発射するのだ

上の写真を見てくれたかい？　これぞ究極の魔法、そう、裏マニュアル1の「マジックリスト」で唯一「？」としか書かれなかったあの魔法なのだ！　魔法の名は「 NOLA-TEM 」（またの名を「D.SRAYER 」!!）といい、マニュアルにも「神聖にして、最強なる魔力」、「この力もっとも気高き魔力ならば、天から下りし邪悪なるものを唯一打ち破りしもの」とうたわれているほどの強力な攻撃の魔法なのだ、今月は、我々のパーティーがいかにしてこの魔法を使えるようになったかをバッチリとレポートしたから、よ〜く読んでくれよ！

○月×日　我々が伝説の「不老長寿の水」をさがし始めてからどのくらいたったのだろう？　「戦士の腕」を戦士の箱へ持っていくよう頼まれたものの、まだ箱が見つからずにいる。こんなことでは「不老長寿の水」を手に入れることなどとてもできそうにない。いや、絶対に手に入れ、ペンタウァへ持ち帰ってやるぞ！

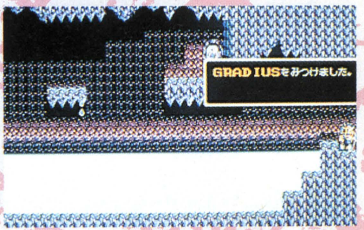
○月×日　ついに箱を見つけた！　何とか約束を果たし、まずはホッと一安心だ。そこで「銀色のおんさ」をもらったが、何に使うのかわからない。まぁ、我々の目的はあくまで「不老長寿の水」だから……。ん!?　そう言えばこれと同じ物を見た覚えがあるぞ。あれは確か……。

○月×日　やっぱりそうだ！　この部屋にも「おんさ」があったぞ！　この「おんさ」は動かすことができなかったから、どう使っていいかわからなかったけど、今はもうわかる。「銀色のおんさ」を台に置いてやればいいんだ。よいしょっと……わっ!!　いきなり大きな音がしたからびっくりしたゼ！

○月×日　「おんさ」の部屋に変化は見られなかったが「おんさ」を部屋に残したまま冒険を開始する。

○月×日　あれっ？　今まで開かなかった扉が開くようになったゾ。そういえばこの扉の青い石も光らなくなってるし……。中には「水晶のバルブ」があったのでもらっておいた。

○月×日　さて、次はどこ行こうかな……。なんて考えながら2段ジャンプをしようとしたら見事に失敗。我々はうす緑色の池へまっさかさま……。



▲「GRADIUS」はここに隠されているのだ。「水晶のバルブ」を持ってないと出ないよ！

ソーサリアン98版、3月25日に発売!!　木屋さんの話では「フッフ、速くなりましたよ。シナリオも若干手を加えました。新鮮に楽しめます。エッ、FM音源？　当然対応してます、フッフ」とのこと。　3.5、5インチ／5枚組。必要RAM128K。9800円

魔法の掛け合わせには、決まった法則がある！

火星がかかっているアイテムに水星をかけると火星と水星が残る。しかし火星に木星をかけると木星２つが残ってしまう。これらの法則を知っていると魔法を作るのに役立つぞ！

1度目＼2度目	火	水	木	月	太	金	土
火	火 火	火 水	火→木 木	火 月	火→太 太	火 金	火 土
水	水→土 火→土	水 水	水 木	水→月 月	水 太	×	水 土
木	木 火	木 水→火	木 木	木 月	木 太	木 金	×
月	×	月 水	月 木	月 月	月→金 太	月 金	月 土
太	太 火	太→金 水	太 木	太 月	太 太	太 金→木	太 土
金	金→火 火	金 水	金→月 木	金 月	金 太	金 金	金→火 土
土	土 火→土	土 水	土 木	土 月	土 太	土 金	土 土

左の表の見方を説明しよう。タテに並んでいる火〜土は始めにかける（もしくはかかっている）星を、横に並んでいる火〜土は後からかける星を表わしてます。

例えば火→水とかける場合、表の交わる部分を見ればかかる魔法（この場合は火、水）がわかるというわけです。

白っぽいマスは、火→水の時のように、１度目にかけた魔法も２度目にかけた魔法も両方とも残るという意味を表わしています。

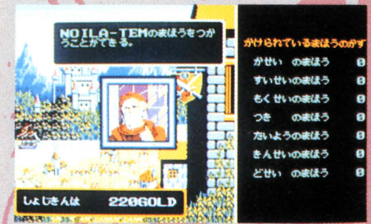
ピンク色のマスは、火→木の時のようにどちらか一方、もしくは水→火のように両方の魔法が別の魔法に変化してしまう場合で、左側に変化する前の魔法が、右側に変化した後の魔法がそれぞれ書かれています。

また、水→金、木→土、月→火の３種類（水色のマス）だけは他とは全然違う変化をし、１度目にかけた魔法も２度目にかけた魔法も消えてしまいます。つまり何の魔法もかかっていないアイテムに水→金と魔法をかけても、何１つ魔法はかからないということです。

この表を利用すれば、実際に試行錯誤をくり返して魔法の作り方を覚えずともすむようになるのです。木と土で「SCARE」を作る場合、木を先にかけても魔法はできないことが表からわかるのですからね！

２段ジャンプするのに見にくいから「CHANGE AIR」を使っていなかったのであわてて右側の岸へ避難した。幸運なことに我々は、そこで「GRADIUS」というアイテムを発見した。どうでもよいが、どこかで聞いたことのある名前だなぁ。

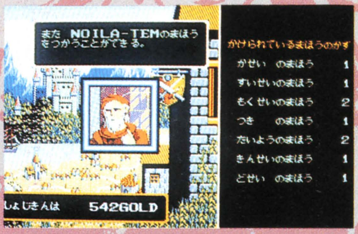
△月○日　長かった冒険もこれで終わりか。思えばつらいことばかりだった。「不老長寿の水」を手に入れるまでが一苦労。そこから帰って来るのにもう一苦労。「ドッペルゲンガー」にもだいぶやられたなぁ。さてと、手に入れたアイテムでも調べてくるか……。なんと、「GRADIUS」には「D.SLAYER」の魔法がかかっているぞ!!



▲町の長老に「GRADIUS」を鑑定してもらった所。何の魔法もかかってないでしょ？

かくして我々は究極の魔法を手に入れたワケだ。不思議なことに「GRADIUS」には何１つ力がかかっていない。また、町の長老に鑑定してもらうと魔法の名が「NOILA-TEM」となってしまう。それじゃあってんで自分で７つの力のかかっている魔法を作り出し、（上の表を参考にして考えれば、誰にでもいつかは作れるんじゃないかな？もっとも今月の「KEIKO組」に作り方の一例が載っているようだから、それを見ればいいんだけど……）町の長老に鑑定してもらったところ、７つの力がかかっている「NOILA-TEM」という返事。う〜ん、つまり「D.SLAYER」も「NOILA-TEM」も同じ「究極の魔法」ってことなんだろうね。違う呼び方があって、力が１つもかかっていない場合もあるけど「NOILA-TEM」こそが120番目の魔法であることに変わりはないんだから……。

ところが「NOILA-TEM」を逆から読むと「METALION」になるって知ってた？　「グラディウス」に「メタリオン」って言ったら……！



▲一方こちらは自分で作った「NOILA-TEM」を鑑定してもらった所。左の写真と比べてみよう



イラスト／盛本康成

逆襲!! KEIKO組

ケーコ組

今月はすごい情報がたくさんんあるぞぉ!!

ほんと長いことお待たせしました。今月からケーコ組が完全復活だよ♡

思えば去年の10月号で「再会！ KEIKO 組」をやったものの、その後はコンプの片スミに追いやられたり、お休みしちゃったり……。でも前号では1ページだけど復活したし（なぜかケーコがケイコになってたけどサ）、みんなからのお便りもたくさん来てるし、なるべくしてなった復活なのよね♡

今月は完全復活にふさわしく、すごい情報ばっかり。さっそく紹介するね！



隠れアイテムだよ!!

ワリと知られてないのがこの隠れアイテム（えっ？知らないのはケーコだけだって!?）。ここに紹介したアイテムはいずれも「消えた王様の杖」に出てくる物だけど、王様の杖を手に入れてウキウキしてお城にすぐ帰っちゃう人は知らないハズ。なんたって杖の入ってた宝箱に、薬草とロングソードが隠されていたんだから。

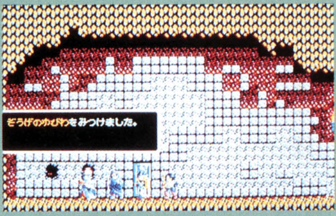
右の写真を見てもらえればわかると思うけど、フェイントなんざ使ってくれちゃってさ、もう……。

下の２つの指輪は、杖を取った後じゃないと見つかりません。

隠れアイテムはまだほかにもいっぱいありそうだから、次号で特集してみたいな。みんな、情報バンバン送ってね♡



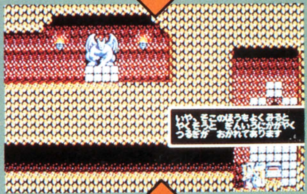
▲「こはくいろの指輪」はここにある。何の魔法もかかってないのね



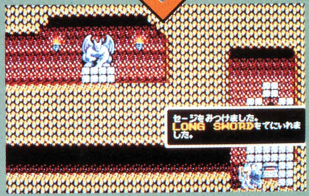
▲「ぞうげの指輪」はこっち。これまた何もかかっていないのだ



◀「王様の杖」を取った後に宝箱を見ると……



◀さらにしつこく見るとおやっ？



◀かくして隠れアイテムを手に入れたのだ！

超強力裏ワザ発見!!

▶大阪府・FEEL

簡単に経験値とお金がいっぱい手に入っちゃうという、すごいワザだゾ！　用意するのは「EXIT」の魔法だけ。まず、メニューでパーティーを編成し、ドライブ2にシナリオ2のディスクを入れて『冒険に出発する』を選ぶ。すると5つのシナリオ名が出てくるから、そこでドライブ2のディスクをシナリオ1のものに取り替えるのだ。メニューの方はシナリオ1の「暗き沼の魔法使い」のままだけど、無視してゲームスタート！　バグ画面に出てくるからすぐ「EXIT」でお城に帰っちゃいます。すると何も持ってないはずなのに変な名前のアイテムがたくさん出てくるので、献上したり売ったりすると経験値とお金がたくさん手に入るのだ！

FEELくんはこんなすごいワザを発見していながら、自力でやるのがいいから使わずにいるんだって。偉い！



▲わーん、バグっちゃったよォ～！　でもあわてずさわがず「EXIT」して帰ろうね！



▲ん？「いソいツいノいヘいや」だって？　こんな物王様が欲しがるのかなぁ？



▲うわっ、経験値が9400ポイントも増えちゃった。王様って変な物が好きなのね

スピードアップするのだ

▶東京都・Syugal

ゲームスピードは一定だと思っていたけど、実は速くする方法があったのだ。やり方はとってもカンタン。メニューで『町へ行く』を選んで、町へ行ったらⓈキーを押す。これだけ！　お店に入ってみれば、どうスピードアップしたかよ～くわかるハズだよ。これは冒険中でも有効（ただし8メガのみ）なので「天の神々たち」、「呪われたオアシス」などの歩きまわらせられるシナリオにはもってこいのコマンドだよ！



▲写真じゃわからないけど、表示速度がすごく速くなってるんだよ

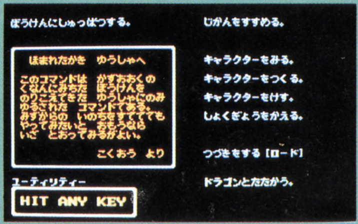
これがウワサのドラゴンモードだあ

東京都の国広大祐くんから「メニュー画面の左下には本来『ユーティリティー』というコマンドがあるはずなのに、2月号の43ページには『ドラゴンとたたかう』というコマンドがあるのはなぜですか？」ってお便りをいただきました。よく見てるね。うん、キミは正しい。タネ明かししちゃうとね、あの写真は開発中のモノだったからなの。だから左下にはじめっから『ドラゴンとたたかう』ってコマンドがあったワケ。……ふっふっふ、わざとらしく強調したからもうみんなわかったと思うけど、『ソーサリアン』ではある条件がそろうと『ドラゴンとたたかう』ってコマンドが右下に現われるのだ！　この「ある条件」について、読者からもいっぱいお便りをもらったけど、ほとんどの人が「気がついたら出てた」って感じなのね。「レベル7以上のキャラでパーティーを組むと出る」とか「シナリオを全部クリアすると出る」とか……。そこでファルコムさんから直接お聞きした条件を発表しま～す!!

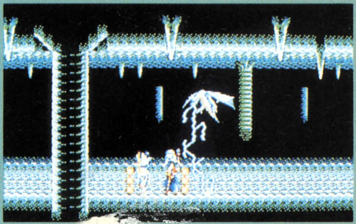
「レベル1～5（シナリオは各レベルとも1本でOK。どれでもいいよ♡）のデカキャラを全部倒したキャラクターだけで、パーティーを組むと出る」

つまり、5匹のデカキャラを倒せばシナリオはクリアしなくてもいいのね。わかったかな？

『ドラゴンとたたかう』を選ぶと国王からの話があって、ドラゴンの住む洞窟へと来ることができる。ヒドラ、ブルードラゴン、ヴァイデス……といるけどみんな強いから気をつけてね♡



▲右下に注目！　『ドラゴンとたたかう』ってコマンドが出てるでしょ？



▲2番目に出てくるブルードラゴン。本編とは比べ物にならないくらい強くなっているのだ！

情報大募集!!

KEIKO 組では『ソーサリアン』に関する情報を大募集中です！　隠れアイテム、隠しコマンドや、今月のリストより少ない回数で魔法がかけられる！　なんて情報があったらよろしくね！　イラストもいいな♡

宛先は、〒102 東京都千代田区九段南4―7―16 市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部「KEIKO 組」です。どんどんお便りちょーだいね！

三重県のエクサエル津村くん、岐阜県の赤座真康くん、大分県のＡＦＬくんの３名のレポートを元にして作ったのがこのリストです（SLEEP はみんな作れなかったんだって）。「この魔法はもっと少ない回数でかけられるゾ！」って人や「魔法で SLEEP を作ったゾ！」なんて人がいたら、ケーコ組までお便りをくださいね♡

魔法の作り方を一挙に大公開!!

魔法	月	火	水	木	金	土	太
ABSORB		⑦	④⑤	⑥	①②③		
ACID-STORM			②④	③		①	
ADD TO LIFE	④	③		②			①
AIR-HAND	①②		③				④
AIR-SLASH			①	③		②	
ANGUISH	④		③	②		①	
ANTI-MAGIC	②			①			
ASCENSION				①	②		
ASTRAL FIRE	①		④		③	②	
ASTRAL WAVE	②	①			③		
BARRIER	④		①②			⑤	③
BLAST BLADE	④	①	⑤		③	②	
BLAZE	③	②		①			
BLIND		①②			③		④
BOMBARD	①②		③	④			⑤
CHAIN						②	①
CHNGE AIR	②			①	③		
CHNGE IDOL	②	①			④	③	
CONFUSION			①			②	
CORROSION	①		②			③	
CRUSH DOWN	①		②④	③			
CURE					①		②
COLD GATE	①		②	④		③	

魔法	月	火	水	木	金	土	太
D-CORROSION			③	⑤	②	①	④
DEATH	④				①②	⑤	③
DEG-DEATH	③	②			④		①
DEG-DELUGE	③		⑤			④	①②
DEG-FIRE		①②	④	⑥		⑤	③
DEG-FREEZE			①⑤	④			②③
DEG-NEEDLE			③		②	①	④
DEG-POISON			①⑤	④		②	③
DEG-THUNDER	④		⑤	③		②	①
DELUGE	①					②	
DESTROY A.			④	⑥	②③	①	⑤
DESTROY E.			①⑥	⑤		④	②③
DESTROY F.	②		⑥	⑤		③	①④
DESTROY S.	④	③	⑥			⑤	①②
DESTROY W.		①②	⑤	⑧	③④	⑦	⑥
D-HYPNOTIZE	①		②⑤	④			③
DISPEL	③	②		①	④		
ERADICATION	③	②					①
EXIT		①	③				②
EXOCISM	③				①		②
EXPLOSION					①④	③	②
F. BOOMERANG		①②	③				④
FIRE FOX	④		①②				③

魔　法	月	火	水	木	金	土	太
FIRE STORM		①②	③	④			
FIRE WALL	③	②				④	①
FIREWORKS	③④	①②	⑤				⑥
FLAME		②					①
FLASH FLOOD	⑤	①②			③		④
FOG BANK	①		②				
FLAME BURST			③	④	①②		
FREEZE		②				③	①
GOD THUNDER	②	①	③⑥	⑤			④
GIVE VIGOR	②	①	③			④	
GAS SPOUT			①				②
GO MAD	⑥	①②	③④				⑤
GRIT WARKEN	①			③	④	②	
HEAL				①			②
HOLY WATER	①		②	③			
HIPNOTIZE		②		①	③		
ICE WALL	①		②	④			③
IGNISION	②	①	④		③		
ILLUSION		①			③	②	
INDIGNATION		③	⑤			④	①②
INVINCIBLE			②	③	①		④
IRON BULLET	②		③				①
JET STORM	①		②⑥	⑤		③	④
LOST MORALE	④				②	①	③
LIGHTNING	①				②		
LIGHT CROSS			①④	③			②
LOST MEMORY		①	③		②		
MELT					①②	④	③
METEOR		③	④				①②
NAPALM	⑤			②	③	①	④
NEEDLE	②	①					
NEGATE		①	②			③	
PEACE			②		①		
POISON		①				②	
PROTECT	④			①	②		③
PULSE STOP			①	②			③
REDUSE LIFE		①	④		③	②	

魔　法	月	火	水	木	金	土	太
REJUVENATE		②			③		①
RESURRECT				①	②		③
ROCK RAIN					①②⑤	④	③
RESOLUTION			②		①	④	③
SAINT FIRE	②	①	③				
SAND STORM			①	②			
SCARE				②		①	
S. CHAIN	①				③	②	
SENILITY					②	①	③
S. EXPLOSION	④	②			⑤	③	①
SHIELD	②						①
SLEEP							
SLOW			③	④	②	①	⑤
SPARKS		①			②		
SPELL BOUND				②	③	①	
STAR BLADE			③	②		①	
STAR FLARE				③		②	①
S. THUNDER	②		③⑤	④		①	
STILL AIR			①			③	②
STILL FIRE			③		②	①	
STILL WATER	②					③	①
STONE TOUCH	①			③		②	
STORM		①	②				
STONE FLESH				②	③	①	④
SUCTION	②		④	⑤		①	③
SUFFOCATE					②	①	
SUN RAY		①	④	③			②
SUPERSONC			④	③		②	①
SWOON		①②③	④	⑤			⑥
THUNDER		①②③	⑤	④			⑥
TIMIDITY	②	①				③	
TORNADO			①	④		③	②
TOUCH DEATH	①②		③			⑤	④
TURN UNDEAD		②		①			
TURN SPELL	③			①			②
X-RAY	②			④		③	①
NOIRA-TEM			⑤⑦	⑥		①	②③④





これまでの数々の死闘をくぐり抜け、キミのキャラも今や十分なレベルに達していることだろう。さて、今月はゲーム終盤の第1の関門“封印された洞窟”を徹底解析してみよう。準備OK?

封印された洞窟のヒミツを探り出せ!

ということで今月のハイドライド3は、いよいよ終盤戦への第一歩。“封印された洞窟”をいっきにクリアしてみたい。とはいえ 今回おつきあいしてもらうためには、ある条件が必要となる。その条件とは——。

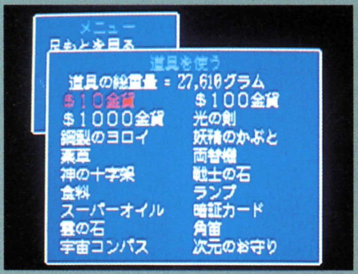
①幻想の街へ行き、あるアイテムを手に入れること

②精神力が70以上あること

①については明言を避けるが、幻想の街で丹念に情報を聞き込んでいけば大丈夫のはず。このアイテム、手に入れることはそう難しいことじゃない。また②の精神力については後で。これまで手あたりしだいにモンスターを殺してきた人は深く反省しよう! アーメン。

さて——と、それでは引き続き先月からのキャラを呼び出してみようじゃないか。(ウィンドウ、オープン。キャラのパラメーターを呼び出す)

うーむ、我ながらなかなかなもの。現在レベルは20。攻撃力、防御力とも優秀! のひと言。装備の方はどうかというと、まずは妖精のカブト。これは宇宙船で手に入れた㊕アイテム。後は鋼のヨロイに聖なる剣(偉大なる弓は結局パス)だ。ま、カブトの他はまだ旧式の装備なんだけど エッ!! 読者からの情報!? 光の剣のある場所を見つけたって!? ラッキー!



▲いよいよ終盤への第1歩を踏み出した。中級者にとっては垂涎もののアイテムがズラリ



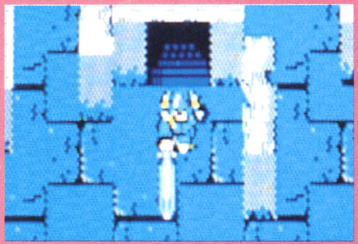
▲ここは幻想の街。ここの衛兵は不思議なことにやたら物知り。フムフム、ナルホドねえ!

大手柄! 光の剣を見つけたゾ!

戦いも終盤に近づくにつれ、手持ちの武器の非力さがどうも気になる——というキミへ。岐阜県の吉田クンが㊕情報を送ってくれた。

“光の剣”がそれ。写真を見てもわかるように、何やらスターウォーズのライトセイバーを思わせるド迫力!

攻撃力は炎の剣より高く、しかも重量はなんと3000gの超軽量。まあ炎の剣のような飛び道具ではないので、その点どちらがいいか議論の分れるところ。なお発見場所はハーベルの塔の1××階のエレベーターの中だ。


▲どうです、この刃先のきらめき! ライトセイバーさながらの超強力な魔剣なのだ!



 イラスト/中野豪

異次元空間 → 幻想の街 → 森の街

そして…封印された洞窟の謎

ゲーム序盤から熱心に情報を集めていた人なら“封印された洞窟”と聞いて、「ああ、あれか！」と思いあたるはずだ。そう、森の街で番兵に守られていて、いくらがんばってみても決して開かなかった例のヤツだ。

でもその後、宇宙船→異次元空間→幻想の街と、中後半の重要ポイントを次々とクリアした今のキミには話は別。それではさっそく“封印された洞窟”ツアーへ出発だ——と言いたいところだけどちょっと待った。このページではまだ洞窟へ行くことのできない人のために若干のアドバイスを与えてあげたい。エッ!?　いつまで待たせんの、だって!?　ま、ま、そう焦るなってーの！　大丈夫、洞窟はなくならないって！　ゆったり構えてちょうだい！

異次元空間

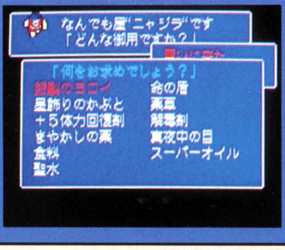
さて異次元空間でもっとも気になる場所がこの写真。小さな島にお墓がポツン。うー、何かありそうな雰囲気だよなあ！　でもあるアイテムがないと、単なるお墓まいりになってしまう。そのアイテムとは——。



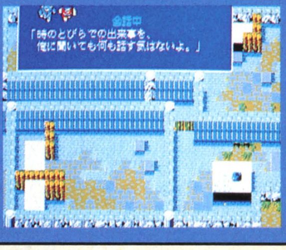
◀人面石はキライ！　ということでさっそく攻撃じゃあ！

幻想の街

思わずフッフッフとふくみ笑いが出てしまうおいしい街。情報の宝庫。この街での情報は、ゲーム終盤をほぼ射程に収めている。次なる森の街、“封印された洞窟”へ入るためのアイテムの情報をぜひぜひ見つけて欲しいもの。アイテム自体は、比較的楽勝で手に入るものだからさ——。



◀これがニャジラの品揃え。中に㊕重要なアイテムが……



◀せっかく面会に来てやったのに…。何だよお、ケチ！

再び森の街へ……

そして森の街。“封印された洞窟”は銀行のウラ、街の奥深くにある。番兵が2人いて、それぞれ意味ありげな言葉をつぶやくが、アイテムさえ持っていればムシして構わない。さて、いよいよ洞窟の奥深く——危険がいっぱいの探検へ突入だ！



◀というわけで、この先にとんでもない冒険が待っている



◀アレレ!?　いつの間に封印を解いたのよ、ねえ教えて!?

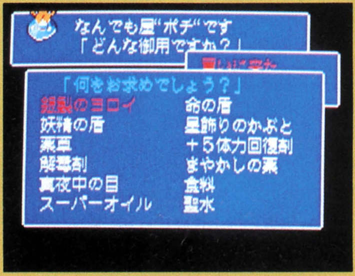
アレレ!?　何でも屋ポチの品揃えが変わったゾ！

それにしてもよくぞここまで、と思う裏ワザが最近は多い。ここでとりあげる「何でも屋ポチ」の情報なんかはエライ！のひと言。

愛知県の中野クンはナントモ不思議な情報を送ってくれた。彼の体験によると——

①まず妖精のカブトを売る。
②他の防具や武器も一切、売り払うか捨てたりした後、天空の街へ行き、「何でも屋ポチ」に入る。
③すると……「何でも屋ポチ」の品揃えが、ガラリと様変り！

というのもたぶん妖精のカブトを売ることがミソだと思うが、様変りした「何でも屋ポチ」の品揃えは、幻想の街の「ニャジラ」と同じもの。まあ、妖精のカブトを売り払うのはもったいない話なので、あんまり実用的な話じゃないけど、それにしても不思議！　中野クンの使用機種はMSXとのことだが、PC88版でも確認済みだ。



▲ホホウ、何でも屋ポチもとうとう品揃えを変えちゃいましたか！　ま、安売り競争が激しい当節、しっかりもうけてちょーだいね！

封印された洞窟

お待たせ！　とうとう“封印された洞窟”冒険行の始まりだ。ここまでつき合ってくれたキミ達には、ゴクローサマのひと言につきる！　でもこのダンジョンの敵は手強いからね、気をひきしめろ！

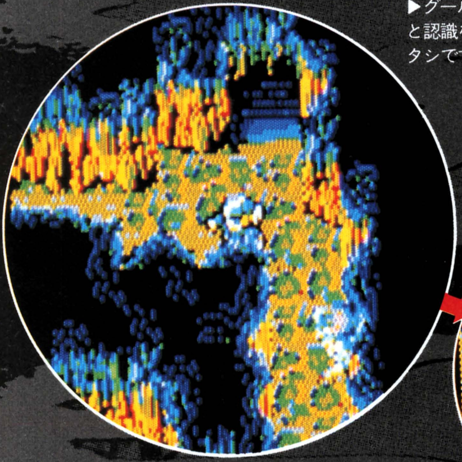
さて、それでは冒険に出発しよう。“封印された洞窟”でキミがクリアしなければならない重要ポイントは２つある。
1闇の支配者との対決に備えて、強力な装備（アイテム）を手に入れる。
2バラリスの像を手に入れる。

このうち１での装備とは、妖精のヨロイと炎の剣のこと。前のページで紹介した光の剣を持っている人なら、炎の剣をパスしてもＯＫだろうが、もうひとつの妖精のヨロイの方は、しっかり装備しないと今後が苦しい。

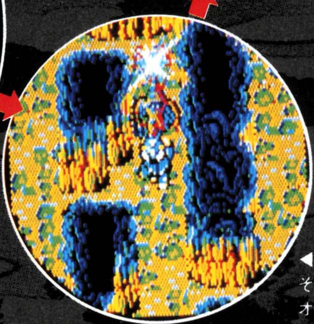
また、②の「バラリスの像」とは、幻想の街で情報を仕入れた人ならわかるように、最終目的に到達するために必須の㊕アイテム。これなくしてゲームは終らない。

ということでスーパーオイルに点灯、さっそくおなじみの悪霊と遭遇、さんざんに叩きのめした。
フッフッフ。今宵の光の剣はやけに切れるのお…ブッ!?　（ヒットポイントがオソロシイ勢いて低下）　ナ、ナンジャこりゃあ!?　グール、だって!?　ウ、ウソだ。ゾンビの仲間がこんなに強いわけは…。フーッ、まいったぜ、悪霊が相変わらずだったんでナメてかかったらエライ目にあってしまった。ご用心、ご用心、と。（しばらく進んでいるうちに宝箱発見。さっそく開けてみる）　オオッ！　コイツは…漬け物石かァ、ガッカリ。ン…オオッ！（感情表現がワンパターンなヤツ）天の助けじゃ、メッセージが浮かび出て…ナニナニ、10の聖なる光、だって!?　なあるほど、聖なる光を身に浴びるってワケね。でもなあ、何てったってこのダンジョンは広そう。聖なる光はどこなのよ～！

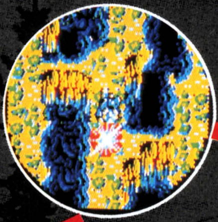
――ここのキャラは、はっきり言ってレベル20でも危い。ま、君子危きに近寄らずということで、なるべくなら戦闘は避けて、聖なる光とアイテム発見に専念した方が良さそうだなあ！



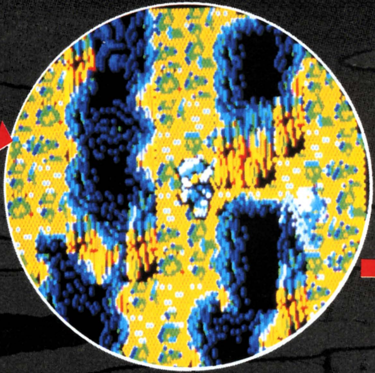
▲冒険はここからスタート。この時すでにレベル20になっていたワタシは、ほとんど遠足気分だったねえ



◀悪霊とクールさんにさっそく出会った。フッ、このオレに勝てるわけ……エッ!?



▶グールは強いぜ！と認識を新たにしたワタシです。うー、反省！

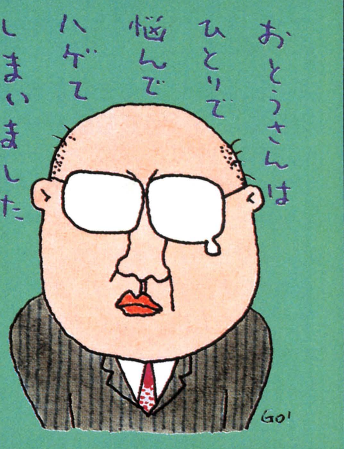


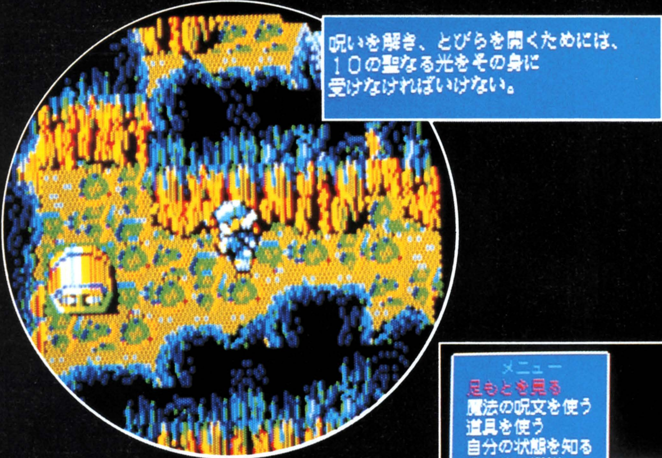
▲それにしても広大なダンジョンやなあ！　あー、お腹がすいた　どこかに食べ物でも落ちてないかなあ!?

母と子のハイドライド3人生相談

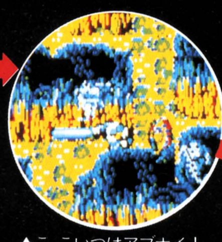
Q ボクのキャラは現在レベル20の僧侶。戦士系のキャラが圧倒的に多い友人達からは“マイナー”だの“勇気がない”などとイジメられるクラ～イ日々を送っています。いっそ死んでやろうとハーベルの塔から何度身を投げたことか…でもその度に生き返ってしまい、周囲のヒンシュクを一身に浴びています。このままではくやしくて夜も眠れません。どうかこんなボクに救いの手を――。

A ハーベルの塔から身を投げても、誰も誉めてくれません。レベル20の分別のある僧侶が考えることではないと思いますが、いかがでしょう。さて、僧侶には魔力というすばらしい長所があります。それと「無敵」の魔法を組み合わせて考えれば、あなたはどんな戦士にも劣らないパワーを持つことができます。人生は人さまざま、暗い面ばかり見ず、明るく元気な青春時代を送ってください。

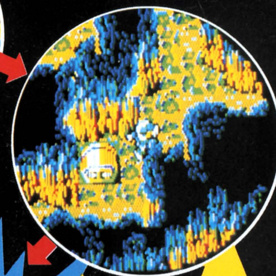




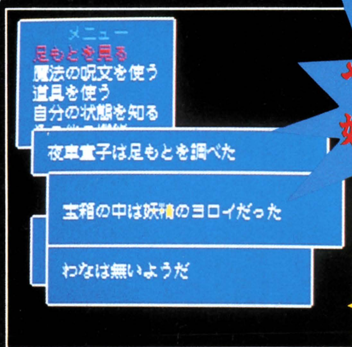
▲ウワオ、宝箱発見！といさんで開けてみたものの――中味はナント漬け物石。もう、期待させやがって、怒るからね！　フンッだ！



▼ヘッヘッヘ、また宝箱を見つけちゃったよ～ん！　今度こそは特アイテムを手に入れるぞお！



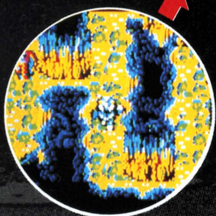
▲こ、こいつはアブナイ！　前門の悪霊、後門のグールで絶体絶命じゃあ～！



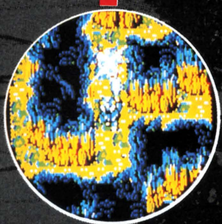
やった妖精のヨロイだ！

▲妖精のヨロイを手にして、やっぱりワタシ、性格変わっちゃった！　ホーッホッホッホッ！

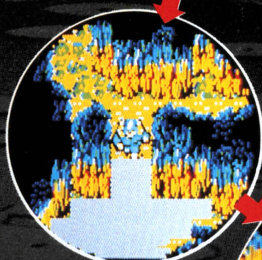
B1F



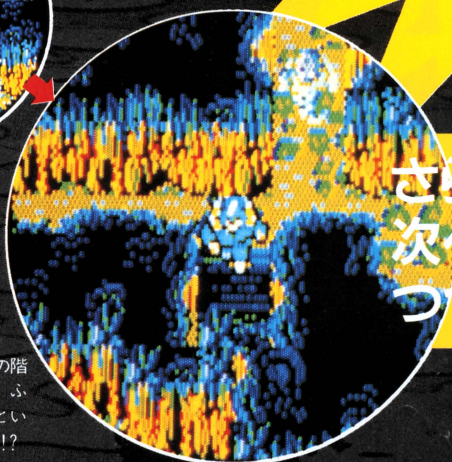
▲オッ、向こうからやって来るのは、昔懐かし…くない相手。グールのお兄サンね！



▲とはいえ悪霊さんたけはケッコーいいカモなのよね！　光の剣がよく切れるせい！



▲フフッ、モー矢でも鉄砲でも持ってこい！　でもこの先には何があるというのだろう!?



▶ラッP～！　B2Fへの階段を見つけたぞ！　ひい、ふう、みい　聖なる光はあといくつ残っているのかなあ!?

さらに地下は次ページへつづく……

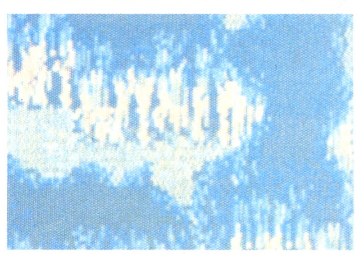
聖なる光とはナニ?!

ゲーム終盤の第1関門、"封印された洞窟"をクリアするには、10の聖なる光を発見しなければならない。光をすべて浴びると……。

バラリスの像が安置してある場所には扉があり、決して中に入ることはできない。この扉を開けるためには、2層にわたるダンジョンに散らばる10の聖なる光を身に浴び、扉にかけられた呪いを解かなければならない。

とはいえ、これがこれまでの冒険中最大の試練、と言っても過言でないムズカシサだ。それぞれの聖なる光の位置については事前に何の情報も期待できないし、広大なダンジョンの探索は強力な敵キャラと戦いながら厳しい条件下にある。

ちなみに、探索を阻む敵キャラは全部で4種類。B1Fには悪霊、グールまたB2Fは、より一層手強いガイコツ騎士、悪の騎士が待ち構えている。特にB2Fでの探索では危険が多く、



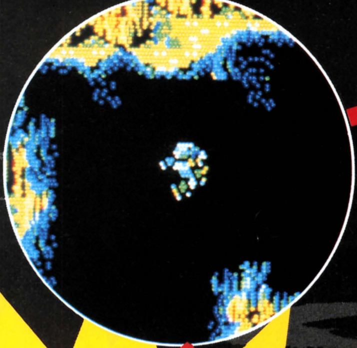
▲これはナニ!?　霧か煙か…!?　フッ、さにあらず。コレが有名な聖なる光なんだもんね！

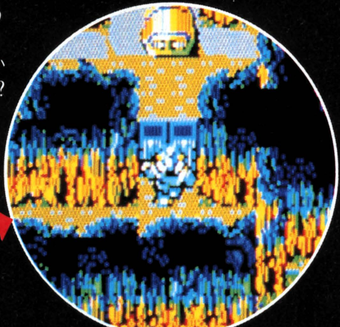
アイテムを見つけたらB1Fで見つけたアイテムと合せてすぐに装備しておこう。ここがゲームの正念場、がんばっていこう！

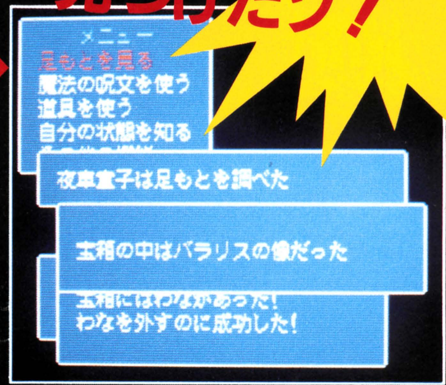
バラリスの像を見つけたゾ！

▼ナ、何だコレは!? まああわてないで、フツーこれは秘密の抜け道と呼ばれているな！

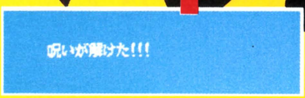
▶オオッ！　とうとう最後の宝箱が目前に！　でもその前に…。呪いは解いておいたかな!?

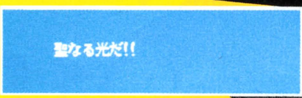


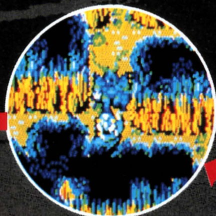




▶やたっ！　ついに目的を遂げたぞ！　フッフッフ、これでゲームはほとんど終了——でもないのよね、これが

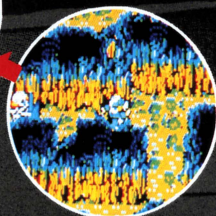


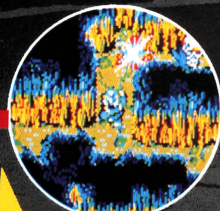




▼た、助けてれ！　ガイコツ騎士といちいち戦っていたら身がもたないよお！

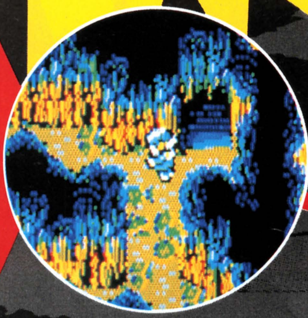
▼巨大軍隊アリはヒットポイントが高くてイヤ！　かと言ってガイコツ騎士も…





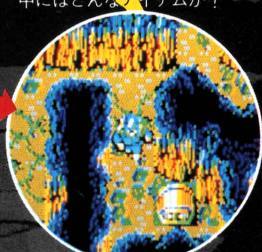
▲アナタが悪の騎士さんですか!?　エッ!?　呼び捨てていいよって!?　ハイナッ！

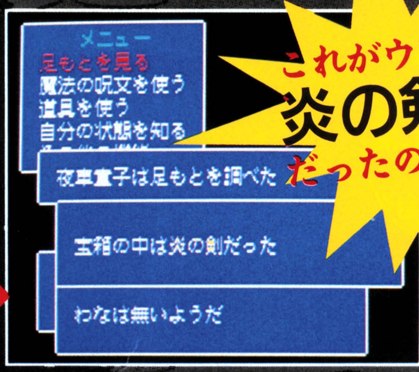
B2F



▲というわけで、舞台はＢ２Ｆへ。でもなあ、実力の方がイマイチ心配！

▼ホッホッホ！　今日はやけに宝箱発見が重なる日。さてさて中にはどんなアイテムが？





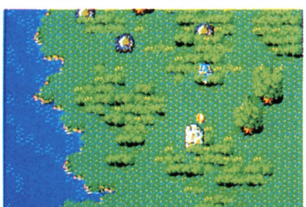
これがウワサの**炎の剣**だったのダッタ！

▲宝箱の中は（ウワサの）炎の剣だった——つうことで、どーしよ!?　光の剣を捨てて炎の剣にするか!?

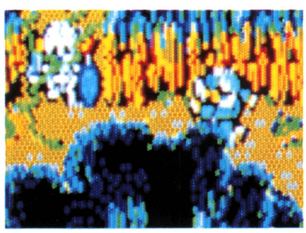
バラリスの像を手に終盤戦へ突入かぁ！

バラリスの像についての情報は、幻想の街で手に入る。フェアリーランドを襲った数々の異変はどうやら闇の支配者と呼ばれる者のしわざで、そやつは時の扉の向こうに住んでいるらしい。で、その扉を開けるためにはどうやらこのアイテムが必要になるらしい——。

うーむ。それじゃもう最後の大詰めは間近ということか!?　でも…ちょっと待てよ。時の扉っていうのは、いったいどこにあるんだろうね!?　どーやらもうひと波乱もふた波乱もありそうな気配。せっかく苦労して手に入れたアイテムを有効に使うためには、どうやら幻想の街へ再び戻った方が良さそうだね！



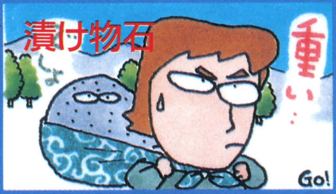
◀炎の剣を手に入れ、つい浮かれ気味の今日この頃じゃ！



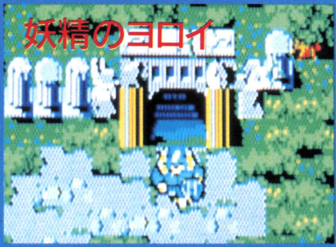
◀オエッ！　もうガイコツ騎士はコリゴリなんだもんね！

ううう…感涙もののアイテムだぜ！

中にはしょうもないアイテムもあるとはいえ、今月も大収穫！　妖精のヨロイと炎の剣は、今までのキミのキャラを見ちがえるように変身させる。来月もしっかり励もうね！



▲このアイテムには前もお目にかかった。でも今度は絶対ダマされないもんねー！



▲妖精の魔法がかけられている。これを着ると防御力がグンとアップ！　必需品だ！

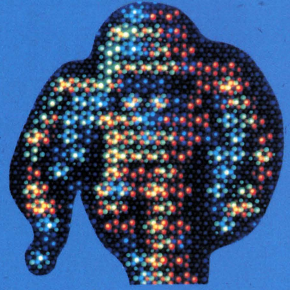


▲火球が敵に深刻な打撃を与える。飛び道具としてはもっとも長射程を誇る最終兵器だ！

洞窟のモンスターは強敵ぞろいだ！

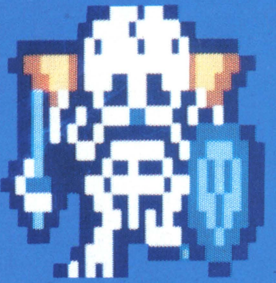
今回は今までにもましてきつかったことと思う。何しろ洞窟内にはガイコツ騎士を筆頭とする強力なモンスターがウヨウヨ。その上、戦うのが嫌なら逃げれば——というわけにもいかない。道路の狭い洞窟の中、聖なる光を求めてくまなく探索行を続けなければならなかった。まあ、どうしてもモンスターとの避けられないというところだな。それにしても来たるべき最終局面では、いったいどんなモンスターが待ち構えているのか…。もう少しレベルアップに励んだ方がいいかもね！

グール



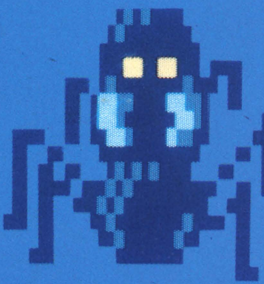
▲慰霊の洞窟にいたゾンビと似ているが、さにあらず。似ているのは外見だけで、すさまじい打撃力を内に秘めている。やむを得ない場合以外は近寄らない方が身のためだ。B1Fをテリトリーとして出現

ガイコツ騎士



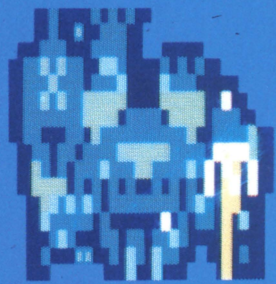
▲コイツには随分苦しめられた。B2Fに巣食うモンスターのひとつだが、逃げてもまたたく間に追いつかれてしまう。とにかく攻撃力、スピードとも申し分のない!? 敵キャラながらアッパレなヤツなのだ！

巨大人喰いアリ



▲不気味な外見はダテではない。ダンジョンではそう数は多くないが、コイツにも泣かされた。正直言って、一撃でヒットポイントの3分の1を奪われた時は、思わず移動の魔法で地上へ逃げ帰ろうと思ったぜ！

悪の騎士



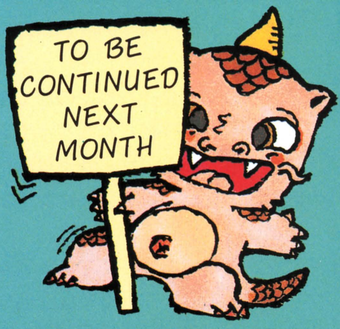
▲B2Fにいる文字通り悪～いヤツ！　あの悪夢のようなガイコツ騎士の影に隠れて、イマイチ印象が薄いが、ホントは負けず劣らずの実力。出会ったら幻覚の魔法でも使って、すみやかにまわれ右させてあげよう

洞窟での壮絶な死闘は、終わりを告げた…キミの冒険はまだ終わらない

どうもお疲れサマ、今月はホント！ヘビーな死闘の連続で、指先が何度もリセットボタンの周りをさまよった。でもそのおかげで結果として、㊕アイテム2つと何よりも重要なバラリスの像を手に入れた。でも気を抜いちゃダメだ。ウワサではこの後、幻想の街へ戻り、ある人物と会わなければならない。最後の大詰めに向けて、やっておくことはいろいろあるのだ。

最後に——。実は読者の皆さんにおわびしたいことがあるんだ。実は…先月号のコラムで「職業が怪物」うんぬんについて書いたけど、正しくは怪物という職業はない。戦士の怪物とか僧侶の怪物とかはあるけれど、怪物とはいえ、それぞれの職業のパラメーターをかなり色濃く反映しているのさ。ということでゴメン！

それではそういうことで——。来月もビシバシやっていくからね、首洗って待っていてちょーだい！



連載 第1回



『マイト・アンド・マジック』攻略法連載開始だ。広大なマップ、94種類の魔法、200種類以上のモンスター、数々のマジックアイテム、まさに物量主義。私のようなせせこましい日本人としては、半ばヤケクソ気味に「星条旗よ永遠なれ！」と、叫びだしたくなってしまう。しかも、内容も充実しているんだな……コレが。

えっ、連載2回めだって？ いやいや今月からが本番だ

『M&M』(チョコレートじゃあないよ) の最終目的はわかっていない。この世界を探訪していくうちに謎は解明されていくだろう。先は長い、気長にいこう。

寒さもゆるみ受験シーズンも一段落したところで、いよいよ移植大作『M&M』攻略法の連載開始だ。

このゲーム、ウィザードリィ、ウルティマなどと並んでアメリカでの評価が非常に高いことはみんな知ってるだろう。それに地元のアメリカでも発売されたのが去年なのに、それが早々と移植されちゃって日本のパソコンで遊べるんだから我々は幸福者以外の何者でもないね。スタークラフトさんありがとう!!

ゲームを始めるにあたってマニュアルをしっかりと読んでみよう。奇特な読者ならおもしろいことに気がつくはずだ。な、な、なんとゲームの舞台であるヴァーンの世界についてもゲームの目的も書かれていない。つまり全くのゼロからのスタート、自らヴァーンの世界を踏破し目的を解明していくのだ。うーん、思わず武者ぶるいがでそう……ヴァーンの広大な世界と数多くのダンジョンは君に征服されるのを待っているのだ。

話はトートツに変わるけどこのゲーム、マップの多さときたらハンパじゃない16×16のマップが60近くあるんだ。今月はとりあえず6枚載ってるけど、このペースで載せ続けても10カ月かかってしまう。この連載はだいたい数カ月の予定だから、来月からはバンバン載せていくからそのつもりで。

そーいえばゲームには関係ないけど、E.Tが地球に来て初めて食べたのはチョコレートのM&Mだったなあ。本当にこれって関係ないね……。

マップの見かた

- ■ 暗闇
- ▨ 休めない
- ▧ ノーマジック
- T テレポート
- ◎ ワナ
- $ 宝箱
- □ 扉
- ⊠ カギのかかった扉
- ⋯ 木立ち
- 〜 氷・岩
- — 壁
- → 一方通行
- ↔ 双方向
- 下へ続く階段
- 上へ続く階段
- × モンスターと必ず遭

キャラクターメイキングは根気よく

なんといってもアメリカ生まれの本格派RPG、キャラクターメイキングはしっかりやらなきゃダメだ。

キャラクターの作り方は至って簡単。コンピュータがランダムにパラメータを決めてくれるので適した職業をこちらが指定してやり、そのあとで種族、属性、性別を勝手気ままに決めればいい。いずれにしても使うのはテンキーだけだから指一本で十分。シナリオディスクには最初から6人のキャラクターが用意されてるけど、やはりゲームにのめり込むには自分でパーティを作ったほうがいいだろうね。

職業は、騎士、戦士、射手、僧侶、魔法使い、盗賊の6種類。種族はヒューマン、エルフ、ドワーフ、ノーム、半オークの5種類。種族に対する適切な職業は決まっていないから安心してヒューマンだけのパーティも組める。それから属性。これは善・悪・中立とあって行動する地域を限定される場合がある。そして性別これは2種類、もちろん男性・女性である。たとえばアルガリーの町では男だけがダメージを負うトラップがあったりするが、属性も性別もあまり気にする必要はないんだ。ある場所でプールにはいれば性別を変えられるし、属性は魔法によって変えることができるようになるからね。

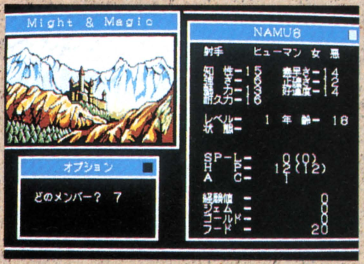
それからパラメータは知性、強さ、魅力などの7種類があって、知性は魔法使いのスキルに影響をおよぼすんだけど魅力は僧侶のスキルに影響するんだ。この辺ちょっと、他のRPGと毛色が変わってるなあ。

キャラクターメイキングの常といいましょうか、やっぱりいいパーティを組むにはそれなりにいいキャラクターが欲しいから自分で納得がいくまで何回も作り直す必要があるね。

けれども、なかにはレベルが100を越えててヒットポイントが4桁、なんて怪物パーティを作ってしまう人もいるから、時間さえあり余ってるならキャラメイクをなおざりにしてしまってもいいかも？

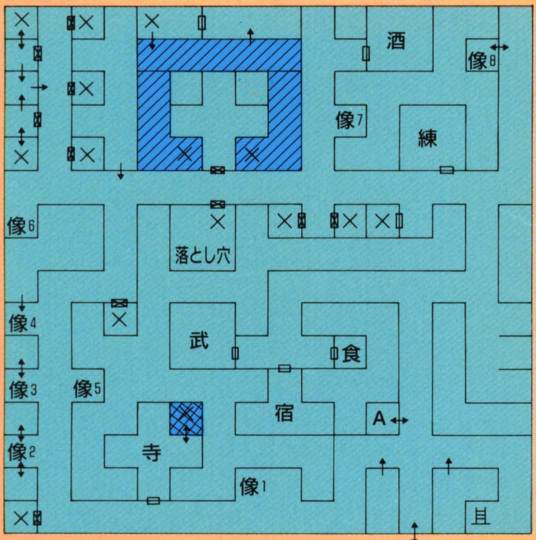


▲強さはたいしたことないけど、なかなかのキャラクターだ。どの職業にしようかな……



▲射手にしてみた。けっこういい味をだしてる。でもやっぱり強さがもうちょっと欲しい！

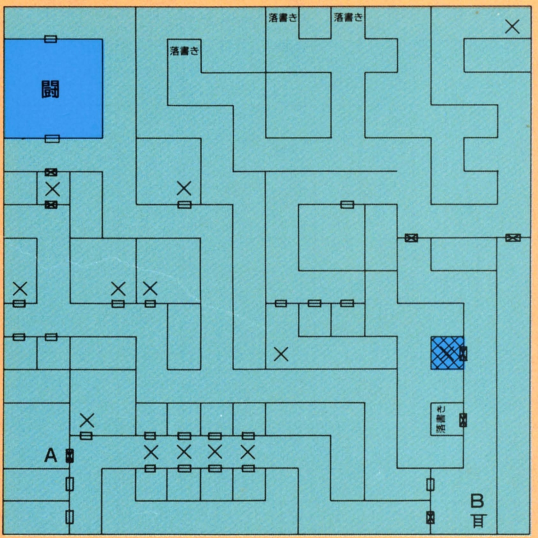
●ソーピガルの町



像1	ハーフオーク	像2	ブルードラゴン
像3	人間のクレリック	像4	ミノタウロス
像5	人間の騎士	像6	エルフの魔法使い
像7	ノームの盗賊	像8	ドワーフのパラディン

Aに年寄りのエルフがいてジェムを1つ渡すと好きな町へ運んでくれる

●ソーピガルの地下

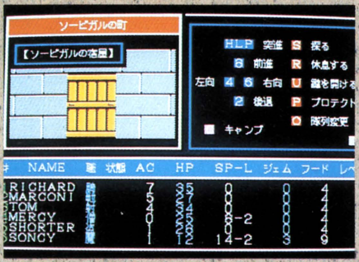


Aには老人がいてクエストを依頼される
闘技場では戦いに参加できる
Bはノザンバリアーの洞窟につながっている
所々にある"振り向くな"の落書きの場所では振り向くとモンスターに遭遇する

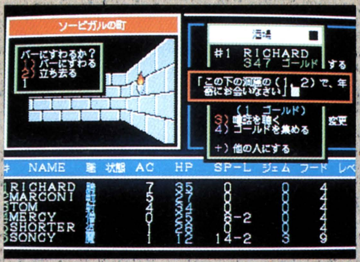
宿屋を出たら安住の地はないっ!!

さあ、旅だ……違った冒険だ！　ゲームを開始した時点ではパーティはソーピガルの宿屋にいる。お金は0ゴールド、ジェム（宝石）も持ってない。（ジェムは強力な魔法を使うとき必要だ）防具もなし、けれど棍棒だけは1個ずつ持っているから、気休めでも装備するのを忘れないように。宿屋の扉を開けて、とりあえず町を見物としゃれこもう。影像1～8を見て回れば多少この世界についての知識も得られるに違いない。チェックしておきたいのはトレーニング場と酒場かな。このゲームは経験値がたまっても自然にレベルは上がってくれない。つまるところ経験値をためてトレーニング場で訓練しないとレベルは上がらないんだ。トレーニングするにはもちろんお金が必要だ。それから酒場、ここではバーテンから情報を聞ける。これもタダというわけにはいかない経験値を稼ぐためには怪物たち戦わなきゃならない。しかし……しかしだ、序盤戦からかなり強いのが町中を徘徊している。最初から魔法を駆使していったほうがいい。それに戦いに勝ったら必ず宿屋にもどってセーブすること。これは『M＆M』の鉄則だ。何といってもセーブできるのは宿屋だけだからね。

レベル3ぐらいになるまでじっと我慢の子で、経験値かせぎに精をだそう。まあレベル3ぐらいになると滅多に全滅することはなくなるからマップ右下から地下におりてみよう。地下では、マップ左下にいるおじいさんからスクロールをもらえる。このスクロールをエルキューンの町のアガールに渡すことが最初のクエストらしい。さあ、外の世界へ、エルキューンに向けて出発だ！



▲ここがスタートのソーピガルの宿。パーティの安息の場所、セーブできる場所でもある

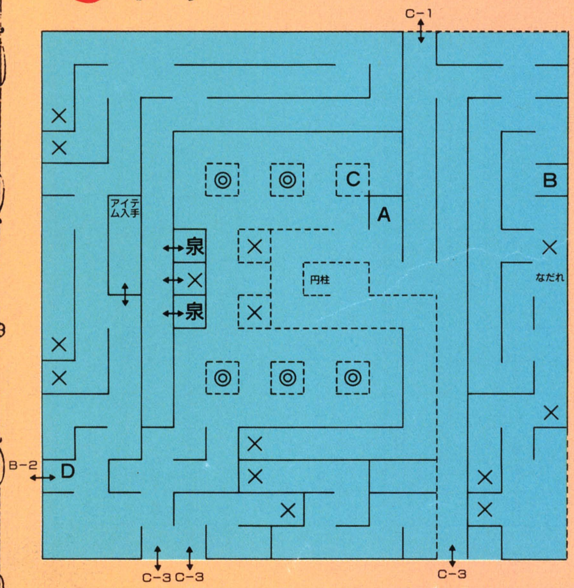


▲酒場の親父から噂話を聞いた所。他の町へ行っても必ずその町の酒場をおとずれてみよう



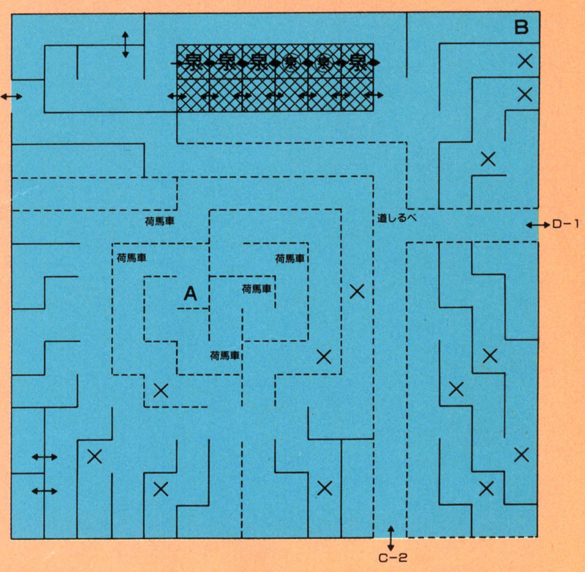
▲こいつはグレムリン。フードを盗むし、けっこうしぶとい、いや～な奴だ!!

●ヴァーン　C－2



Aがソーピガルの入口
Bはノザンバリアーの洞窟の入口
Cのジプシーの予言者はパーティメンバーそれぞれの紋章を教えてくれる
Dの彫像を壊そうとするとモンスターが出現

●ヴァーン　C－1

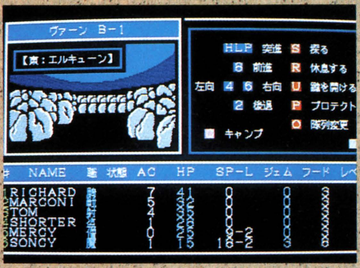


A 荷馬車の布袋の中にマーチャントパスがある
Bにある箱には口笛のルビーと2000ゴールドが入っているがアストラルの兄弟に会わないと出現しない
○印のある泉は飲んでも中毒にならない

ソーピガル脱出!!

ソーピガルの町を出てみると風景は一転して明るくなる。外ももちろん3D風になっているから木々は緑に映え、音楽も軽やかに空は青空、すがすがしい……なんていってるヒマはないなあ。ここはヴァーンのC—2地区、さわると敵が出てくる影像とか落とし穴とかあっちこっちにトラップがあるから、気をつけて早々に北のC—1地区に移動してしまおう。C—1には所々に商人の荷馬車が止まっていて、その内の1台にはお城へ入るためのアイテム、マーチャントパスが隠されているんだ。絶対必要なアイテムだから、必ず取るようにしよう。ところがどっこい、敵が待ち伏せをしている荷馬車もあるから気をつけなきゃだめだよ。それから北の方には泉が6つあるけど役に立つのはこの中の2つだけ、あとは毒の泉だ。マーチャントパスを手に入れたらここC—1には当分、用はない。西のB—1地区へ急ごう。

ここにはブラックリッジノース、ブラックリッジサウスという2つのお城、そして目的のエルキューンの町がある。お城に入ってもかまわないけれどクエストが進行中だから王様はやとってくれないよ。



▲地上には所々に標識が立っていて、城や町まで導いてくれる。実にアリガタイ！

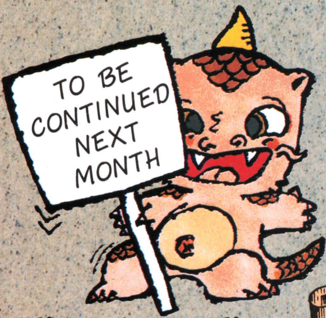


▲おおっとヒルトロール。こいつは魔法の攻撃しか効かないんだ

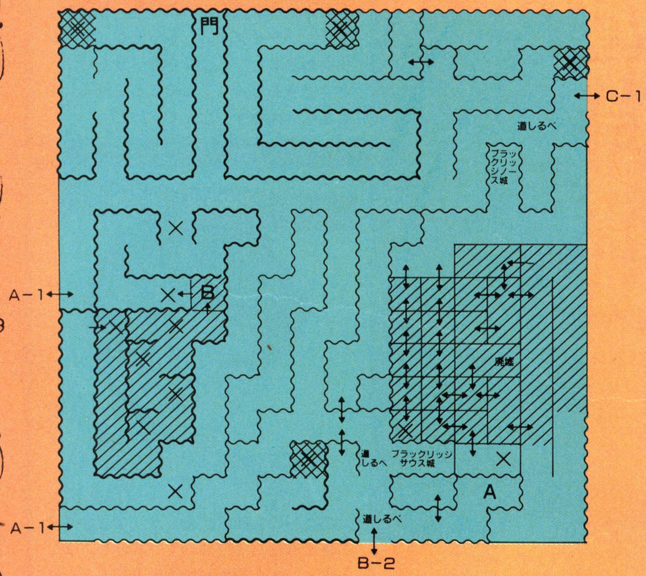
エルキューンの町へ……

二つのお城には脇目も振らずまっすぐエルキューンを目指す。エルキューンの町に着いたら酒場にいって情報を聞こう。店主のオヤジが、アガールは宿屋の裏にいることを教えてくれる。これを読んでいるみんなは宿屋に直行してもかまわないよ。けれども、横暴なアガールにまたスクロールを渡されちゃったよ……今度はダスクに行かなきゃならない。ダスクは砂漠にある町なんだけど、砂漠は地図がなけりゃいけないんだ。ああシンド。

来月からはもっとハードになるからパーティを成長させといでね〜。

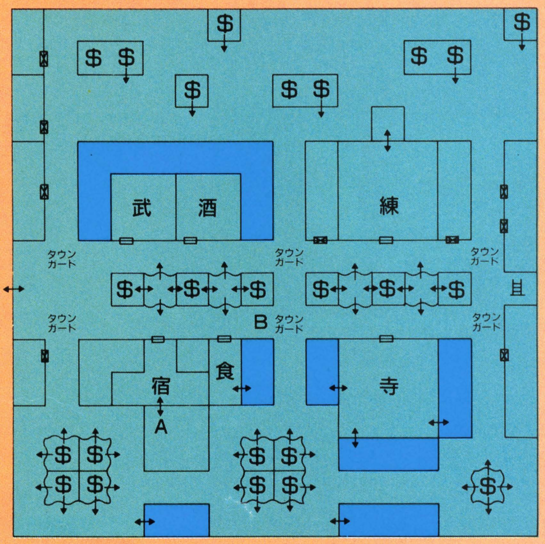


●ヴァーン B−1



エルキューンの地下の出口はAにつながっている
Bではシルバーキーが手に入る
このエリアには“別世界への門”があるんだけど、今後どういうふうに関係してくるんだろう……謎である

●エルキューンの町



Aにはアガールがいる
Bにいくとエルキューンの町所有の宝のある場所にテレポートさせられる。それを盗むとタウンガードが出現するんだけど、そいつがめっぽう強いんだ。おまけに捕まると懲役2年の刑に処せられちゃう。やっぱり泥棒はいかんがなー

How To Win

●エニックス☎03-366-4345 ●PC88SRシリーズ／7800円



あのウイングマンたちが帰ってきた！　前回の『ウイングマン2』で、永遠の別れを告げたはずの彼らだけど、今度の『スペシャル』は、それとはまた別のお話。そう、『ウイングマン』シリーズ自体がマルチエンディングになってるんだと考えれば、これはもうひとつのエンディングストーリーってわけね。なにはともあれ、ファンとしては、また会えてうれP(ピー)のだ♥♥

誌上初、美少女コンビの「ウイ・スペ」挑戦記

㊞　ごめんくださーい。コンプティークと申しますが…ウワァッ！いてて。
えりか　押し売りならお断わり、さっさと帰りな。
㊞　ち、違います。僕は善良な市民…。
えりか　ウソつけ！　このカバンの中はなんだ！　ん？　『ウイングマン・スペシャル』？
㊞　そ、それが今回の依頼なんですよ。
はるか　あら、大変！　えりか、仕事だわ。さっそく行きましょ！
えりか　ＯＫ！　じゃあな、お兄さん。
㊞　こらこら、謝っていかんかい！

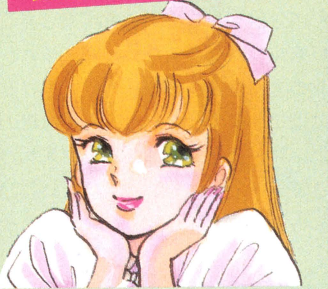
合宿中のホテルで何が起こったか？



はるか　さて、まずはホテルのフロントにやってきました。あら、そこにいるのは布沢久美子ちゃんね。
えりか　よおっし、話しかけてみようか。
はるか　じゃ、そちらはまかせて、私はこのへんのもの調べてみるわ。
えりか　はるか。さっそく情報だよ。福本がカギなくして困ってるんだってさ。ドジなやつ。
はるか　ふーん、まずはそのカギ捜しが目的になりそうね。ところで私も、いいもの見つけてしまったわ。
えりか　なんだ、これ。日曜大工ならもっとヒマな時に頼むぜ。
はるか　こーゆーものは、あとで役に立つのよ。…それよりジュース、飲みたくない？　販売機はあるんだけど、私、お金持ってないの。
えりか　教えてあげよう。そーゆーときはね、こーやりゃいいんだあっ。
（ドカ！　バキ！　ガシャーン！）
はるか　キャアッ。乱暴はダメ！　販売機がこわれちゃう…あら？
えりか　ヘヘッ。勝ったぜ。
はるか　まあ、ほんと。えりかの暴力も、たまには役に立つのねえ。すごいわ、ふうーん。へー。
えりか　…もしかして、バカにしてないか？
はるか　え？　どうして？
えりか　いいんだ。次、行こーか。
はるか　ここはロビーかしら。北倉先生がタバコ吸ってるわ。
えりか　壁のスイッチはエレベーターかあ。これで屋上に行ってみよーぜ。
はるか　そうね、でも私、カギのことが気になるから、もうちょっといろいろ調べてみる。
えりか　じゃ、あとで会うとしよう。



謎解き派・八島はるか



はじめまして。ＡＶＧとミステリー小説とパズルが大好きのはるかです。どれも推理と謎解きが共通点ね。だから、好きなＡＶＧは謎がたっぷり型。じっくり解きたいタイプなの。もっとも、えりかに言わせると、しつこく調べるくせに、ときどきあったりまえのことを見逃してしまう「大ボケ」なんですけど…。

超過激派・北川えりか



あたしの名前は、えりか。なぜかＡＶＧ暴走族なんて呼ばれているけど、ほんとはとってもやさしい女の子なんだもんね。はるかと違って気が短いから、じっくり考えてると、頭の中がもつれちまう。え？　そんな性格はＡＶＧに向いてないって？　ふんっ。そーゆーナマイキ言うやつは、いつでも勝負したげるよ！

　イラスト／大坂尚子

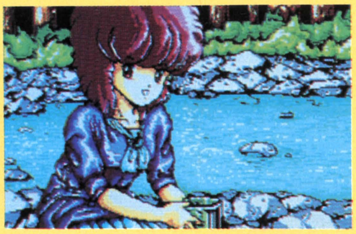
カギを見つけてもまだ先は長いのだ。



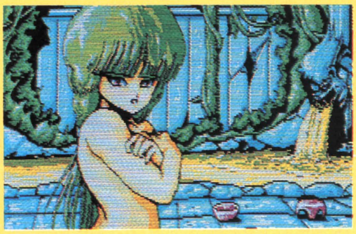
はるか　ホテルの外は、森になってるのね。ここって、なにかありそうだわ。
えりか　悪い悪い、待った？
はるか　遅かったわね、何してたの？
えりか　屋上でモモコちゃんに頼まれて、彼女の部屋まで行ってきたんだ。たいした用じゃないんだけど、頼まれると断れなくってな。
はるか　そうだったの。テレビでも見てるのかと思った。
えりか　（ドキッ）ハハハ、まさか。
はるか　ね、今度は私の頼みを聞いて。この森の木を、ぜーんぶ調べたいの。
えりか　げっ、冗談だろお（と言いつつ…）…あれ、こんなところに鳥の…。でも、やっぱり戻してあげたほうが…ん？　あーっ！
はるか　ねー、どうしたのー？
えりか　やったあ！　カギ、見っけー！



はるか　福本くんにカギを渡したし、とりあえず、第1のクエスト達成ね。
えりか　ふっふっふっ。あたしたちに解けない謎はないのだ。
はるか　ところが、ここにまた、困ってる人がひとりいるのね…。
えりか　リロちゃんだ。どうしたんだろう、こんなところで。
はるか　板が打ちつけてあって、洞窟に入れないみたいね。
えりか　お嬢さん、あたしにまかせなさい。んんん…っと、ダメだ。びくともしないぜ。
はるか　力ずくでやればいいってモンじゃないみたい。頭と道具は、使うためにあるんだもの。ほら…。
えりか　おっと、それはフロントで見つけた…。
はるか　ね、役に立つって言ったでしょ。そういえば、この板も何かに使えそうだわ。持っていこうっと。
えりか　はるかってゴミ集めの趣味があったんだ。
はるか　それを言うなら、リサイクルと言ってほしいわ。取れるものは何でも取るのが、AVG の基本だもん♡



えりか　なーんて言ってるうちに、川のほとりに出てしまった…。
はるか　向こう岸はどうなってるのかしら。行ってみたいわね。
えりか　でも、橋もかかってないし、それは無理みたいだな。
はるか　うーん、気になるわ…。
えりか　いーから、行こうぜ。
はるか　しかたないわね、じゃ、展望台に行きましょ。…まあ、ここはゴミがいっぱいねえ。
えりか　よかったな、はるか。リサイクルの出番だぜっ。
はるか　えりかったら、それって、なんだかトゲのある言い方じゃない？
えりか　へへ、わかった？
はるか　いいもん、こんなもの拾っちゃったけど、あげない。
えりか　あ、いーな。ねえねえ、はるかさ〜ん、あたし、望遠鏡が見たい。
はるか　ふーんだ。私ひとりで見るもんね。
えりか　ぐぐっ。イヤなやつ！



はるか　海辺で松岡先生に会ったのはいいけど、なんにも収穫がなかったわね。取るものもなかったし…。
えりか　取るどころか取られちゃったもんな。食べ物の恨みは深いのだ。
はるか　何かお返ししてくれるって言ってたけど…。
えりか　お風呂に入って、ゆっくり考えよう。色っぽいヴィムちゃんも一緒だしね。
はるか　やだ、壁に穴が開いてるわよ。
えりか　ほんとだ。のぞいてみよっと。おおーっと、女風呂だあっ。
はるか　…ってことは、ここは女風呂じゃないってこと？　ちょっとお、えりか、早く出ましょうよ。
えりか　なんてことだ、ヴィムちゃんは、いったい何を考えてんだ。もしかしてホントは男だったとか…。



おっと、いきなりナースの襲撃だ！

えりか　この道〜は〜いつか来た道〜
はるか　川を渡るとここに出るわけね。このへんは、全部調べたはずよね。
えりか　仕方ない、もう１度調べてみようか。ん？…あれ？
はるか　どしたの？
えりか　はるか、あたしたちの目はフシ穴だったみたい。ほら、こんなところに…ゴキブリが…。
はるか　それ、ゴキブリじゃないわよ。それはカブトムシ…じゃなくて…えー。
えりか　ナ、ナースだあっ!!!



はるか　ど、どーする？
えりか　どーするも、こーするも、戦うんだっ！　ウリィィィ!!
はるか　んもー。えりかってば、ケンカだとやたら元気になるんだから…。何とかならないかしら、あの性格…。
（と言ってる間に、戦闘終了）
えりか　ワハハハハ、口ほどにもないやつ！　カルイぜ!!
はるか　ご苦労さん。これで、とりあえず、第１部は終わりね。
えりか　では、コーヒーブレイクといこう。
はるか　皆さん、お疲れさまでした。引き続き、第２部をお送りします。

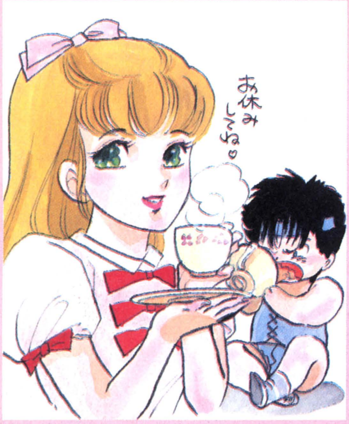
第2部は短いの。物集めがキメテよ！

はるか　楽しかった合宿も終わり、町に帰ってきました。
えりか　松岡先生はノンキに買物なんかしてますねー。何か買ってくれないかな、あたしたちにも。
はるか　そういれば、合宿の時は私たちがごちそうしたのよね。お返ししてくれるって言ってたはずよ。
えりか　甘いもの食べたいなっと。
はるか　えりかったら、そんなこと…。え？　いいんですか？　本当に？
えりか　やたっ、いっただきまーす！
はるか　…さてと、おやつも食べたことだし、出かけましょ。
えりか　久美子ちゃんの部屋に行ってみようよ。…こんちわー。
はるか　久美子ちゃんは写真を撮るのが趣味だったわね。
えりか　合宿の時の写真もあるよ。ほら、これ。ナースと戦った場所だ。なんだか、なつかしいな。
はるか　でも、これ…なんだかヘンなものが写ってるぅ。
えりか　も、もしや心霊写真…？
はるか　気味が悪くなってきちゃった。出ましょうよ。
えりか　ＯＫ。





えりか　気分直しに松岡先生の家に行ってみよ。…なんだ、この男はっ。
はるか　この男って…北倉先生じゃないの。
えりか　またタバコ吸ってる。あ、でも、合宿の時と違って、灰皿はきれいだな。
はるか　じゃ、おじゃまでしょうから、帰りましょ。
えりか　じゃまって、何が？
はるか　ニブい人ねぇ。松岡先生を待ってるのよ、２人っきりにしてあげなきゃ、ね♡
えりか　おーい、ちょっと待てよ…。ん？　あいつは福本、あんなところで木にしがみついて何やってんだ？
はるか　何やってるの、えりか。私はこっちよ。
えりか　あ、またゴミ拾ってる。
はるか　いーの、好きでやってるの。
えりか　おや、あそこにいるのはリロちゃんだ！　ガーン！　犬なんか連れてるぜ。あたし、犬はちょっと…。
はるか　犬が恐いなんてオバＱみたい。
えりか　（うぬぬ、このやろ…）あっ、道のよこにドブが…。はるかのリサイクルの腕の見せどころだぜ！
はるか　あれっ？　なぜかこんなモノを拾ってしまったわ。誰のかしら。
えりか　さあ、でもきっと困ってるぜ。



はるかのコーヒーブレイク

ハーイ！　八島はるかのおしゃべりルームでーす。ＡＶＧのおもしろ情報の紹介や、ワンポイント・アドバイスをしていきたいな、と思っているの。みなさん、よろしくね。

今月は『ウイングマン』シリーズの、「なんですかモード」に注目。これは、ほんと、かしこい。画面のどこでも好きな所を指して、見たり、取ったり、自由自在。ほら、コマンド入力方式のＡＶＧで、言葉探しに頭を悩ました

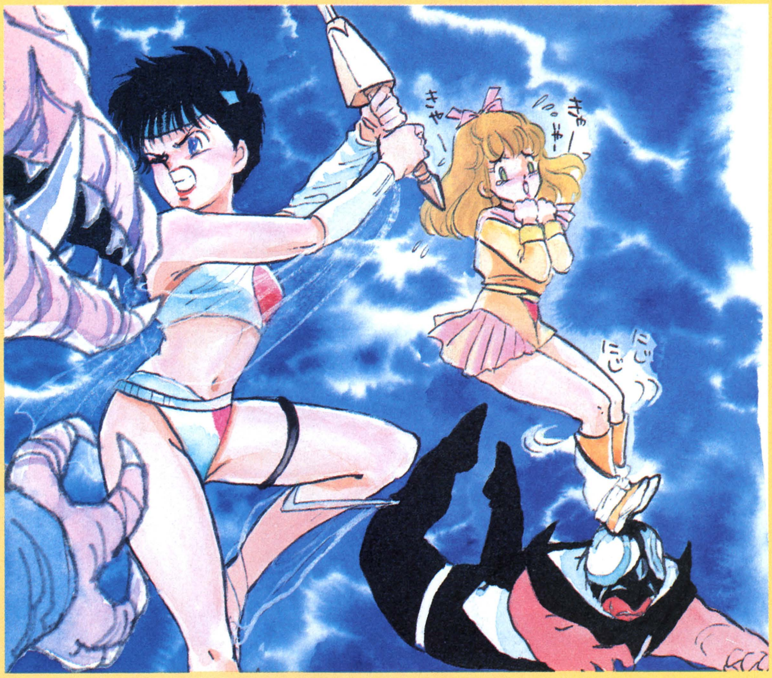




こと、ない？「下に落ちてるのは釘かな、それとも棒？」なんてね。アイコンだと、わかりやすいけど、今度は関係あるものとないものが、ある程度、わかっちゃうのがつまんない。そんな不満を一挙に解決してくれたのが「なんですかモード」。隅の隅まで気になっちゃうはるかとしては、このモードでようやく気分スッキリ！

落とし物に幸あり？話は意外な方向へ。

えりか ま、なんとか無事に落とし主も見つかって、これにて一件落着だな。
はるか 警察に届けてもよかったんだけど、推理好きのあたしとしては、やっぱり自力で見つけたかったの。
えりか で、お礼にもらったのがコレなのだあ。ふふふ、うれしーな。
はるか えりか、ここにハンバーガーショップがあるわ。入りましょ。
えりか あれ？ カウンターにいるのはモモコちゃん。ここでバイトしてたのか。
はるか おなかペコペコよ。さっそくハンバーガー食べちゃお。
えりか いっただっきまーす♡ 第2部はいろいろとおいしーものが食べられるんだな。シアワセだぜ！





えりか なんだなんだ、ここはどこだ？
はるか わかんないけど、公園みたい。ほら、ミクちゃんとあおいさんもいる。モモコちゃんもよ…。
えりか 夜の公園なんて危険だぜっ。みんなそろって何してるんだ。うーむ、なんだか悪い予感がするぞ！
はるか まあ、えりかが悪い予感だなんて…。近くに犬でもいるのかしら。
えりか こ、この…。あっ、あれは。

ガッピ〜ン!! ライエル登場？

はるか 大変！ 敵だわっ！
えりか ライエルか?!
はるか えりか、がんばって！
えりか もちろん！ 先制攻撃だっ。キェェエーッ！…あれ？
㊓ ストップ、ストップ！ ちょっと待ってくださいよ。
はるか 誰かと思ったら、㊓さん。どうしたんですか？
えりか げっ、殺してしまうところだった…。
㊓ いえ、ここからは大切なエンディングですから。読者の皆さんのお楽しみってことで…。
はるか なるほど、じゃあ、私たちの仕事はここまで。あとは、みんなの力でがんばってね！

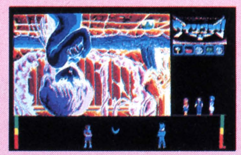
感動のクライマックス!
ウイングマンの運命は？



えりかの言いっぱなしコーナー

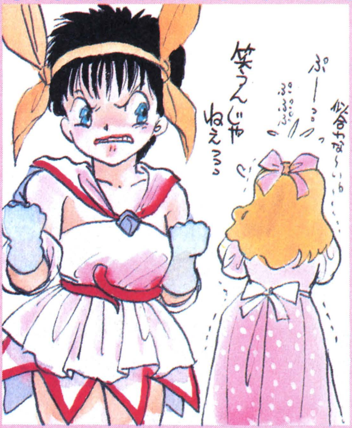
なんなんだ、このタイトルは。(なに言ってんですか、自分でつけたんでしょ。㊓) そう、ここは、はるかに対抗して作った、あたしのお部屋なのであーる。みんな、怖がらないで遊びに来るべし。

さて、今月このコーナーで取り上げるのは、『ウイングマン・スペシャル』の



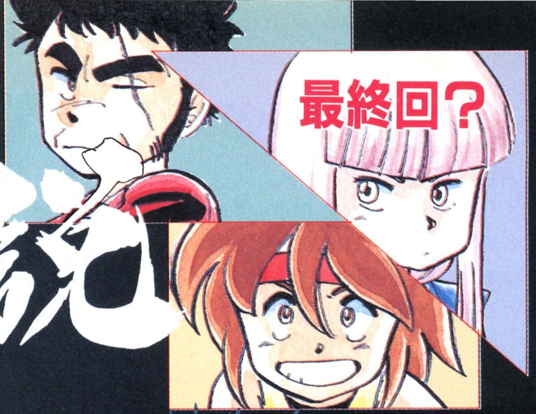
戦闘モード。アクションとは言ってもわりと簡単だから、苦労する人は少ないと思うけど、ナースやライエルの襲撃にそなえて練習しておくのも悪くないぜっ。そこでお役に立つのが、戦闘練習モード。ドライブ1にディスク3を、ドライブ2にディスク1を入れて立ち上げると…どーだ。これで、はるみたいにトロい子でも安心だあ。
(はるかってば、5回も死んでんの)

ところで、過激派えりかさんとしてはナースやライエルが、いまいち弱すぎたのが不満。親分なんだから、もう少し強くてもよかったのになあ…。



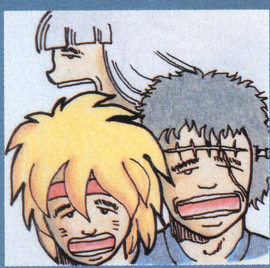
How To Win

●ブレイン・グレイ ☎03-499-6943●9800円／PC8801、PC9801、X1各シリーズ



抜忍伝説（ぬけにんでんせつ）

翼をもった男達



うーん、とうとう3人で来たか。来るとこまで、来てしまったのね。かわいそうな抜忍達。こんな姿になってしまって……でもデイヴは1人。と、いうことは残りの2人は奥さんと子供やね!? (飯)

(デ)ちょっと待ってください！ なんで抜伝のHOW TOを終らせなきゃいけないんですか!! 読者の人気投票でも結構いいところにいるし、ソフトだってバンバン出てるそうですョ。それに、ブレイングレイは食いついていけば、かならず何かデッカイことをしでかすはずです。ここで連載をやめる手はないですョ。ねェ、連載を続けましょう!! (編)『ディーヴァ』の二の舞になるョ…。(デ)ギクッ!!

しつこいデイヴは死んでもあきらめません!!

と、言うわけで、なんと『抜忍伝説』のHOW TO WIN はとりあえず、今回が最終回ということになったのです。えっ？ 何でとりあえずなのかって？ そりゃあーた、あれがあるでしょ、あれ『抜忍伝説Ⅱ』と『抜忍伝説・番外編』ですがな。それに、ブレイングレイの新作はほかにも『カラミティボーイ』だってあるし、計3本も出るんだヨネ。やっぱりねェ、こう3本も続けざまに出されるんじゃ（だれが続けて出すって言ったの!! (編)）休むヒマもないだろうからってんで、きっと(編)さんが気をきかして最終回にしたんだろうなァ（かってに3本もやることにしないでョ(編)）。

この『抜伝』の連載が始まって以来、ストーリー、マップとさまざまな情報を紹介してきたけど、ほーんとみんなの役に立ったのだろうか？ 実際に自分でプレイしてみて、オッ！ コリャスゲェ!! と思ったゲームだから、もちろんみんなにプレイしてもらいたいし、プレイの助けになる情報をドンドン載せたくて、あれも入れよう…うーん、これも入れたいなァ…ストーリーはなるべく自分たちで進めて楽しんでもらいたいし…でも、やっぱりある程度はストーリーも紹介しないとまずいかなァ…う〜ん。などと試行錯誤しながら進めてきたものだから、毎回情報がバラバラだったなァと、今になって反省している私でした。

とかなんとか、言いわけがましいことを言ってますが、今回の最終回もお——んなじ調子で行くかんねェ。

さて、さて3人の旅もいよいよ終りとあいなった。邪鬼丸は、織田信長を倒すため京へ。幻妖斎はいよいよ凍結行を会得するため、氷龍のいる赤目滝へ。そして小源太は、悪の野望をいだく百地三太夫を倒しに。と3人それぞれ最後の目的に向って走り出した。その3人の行動を追っていってもいいんだけど、今回は最終回ということで『抜忍伝説』の全ストーリーを通して、人と人のつながりを紹介してしまうゾ。

乱世に生きた3人の男たち。忍者というキビシイ世界のなかで、自分たちの夢そして使命を果たそうとする男たち。『抜伝』はそんな男たちのドラマだ。

太っ腹通信 デイヴ死すとも抜伝残る



ブレイン超新作情報だぜ（またか(編)）

イェ〜〜イ！「太っ腹通信」、とりあえずの最終回記念、情報タレ流しダゼィ!! 『番外編』製作快調、この本が出る頃には…かな？ 『抜伝』シリーズ本編は3まで企画中、2は11月20日頃（『抜伝』の日ネ）に発売。続編で、邪鬼丸も壮年になってるとか、小源太が妻子持ちのいいお年だとか、幻妖斎だけは変わっていない、とか…。3はきっと来年の11月20日でしょう。主人公はあの3人でも背景設定がまったく違うというウワサもチラホラ…。第2回発売作品は6月頃。『カラミティボーイ』は延期で、この第2回作品はSLG関係らしい。このジャンルの決定版とすべく、飯島さんが信州に山ごもりしてシナリオを作った。あ、まだネタがあるのにスペースがない！ いつか復活してやるぞォ〜〜!!

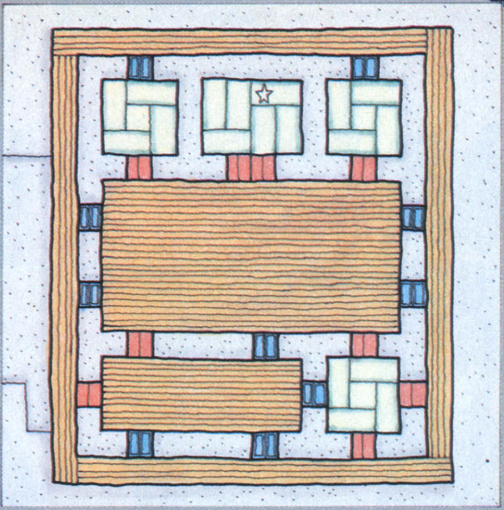
イラスト　中津賢也、菅原敬、渡辺天留子（マップ）

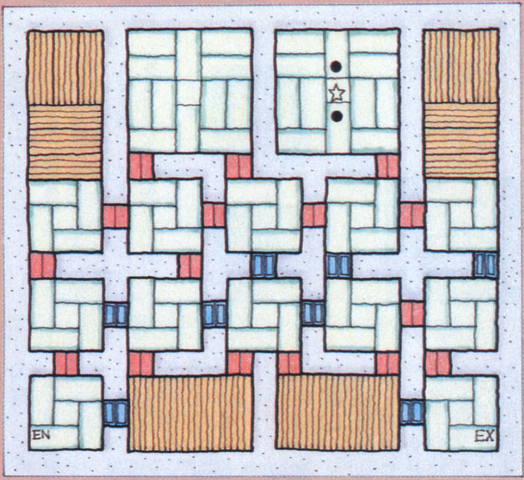
邪鬼丸 ▶ 本能寺

邪鬼丸の最終目的地である、本能寺。邪鬼丸は、ここで森蘭丸そして信長と対決をすることになる。信長と言えば、ここ本能寺で明智光秀ひきいる謀反軍にせめ込まれ、燃える本能寺で自害したと、伝えられているよネ。しっかし邪鬼丸に会っていたなんて、歴史の先生も教えてくれなかったなァ。



ここのマップは、たいしてムズカシくはない。ここまで来れた人なら、信長の場所はすぐわかるはずだ。





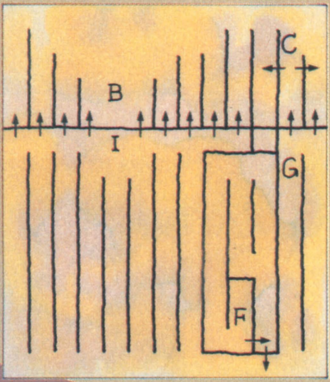
小源太 ▶ 根本中堂

ここも、小源太の最終目的地比叡山の根本中堂だ。伊賀頭領屋敷で会えなかった百地三太夫と、やっとここで対決することになる。ここのマップも、まあさほど複雑ではないから、あんまり苦労せずに百地三太夫に会えるだろう。ただし、敵の数がバカ多い。特に百地三太夫のいる部屋なんかは、1歩進むごとに出現するからここへ入る前には十分体力を回復してからじゃないとヤバイぞ。それから、ここのトビラは〝さく〟〝しころ〟類の開器がないと、開けることができないので注意しよう。

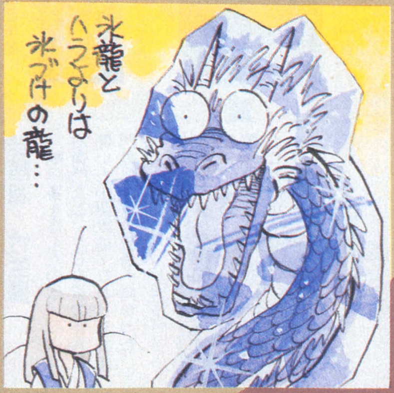


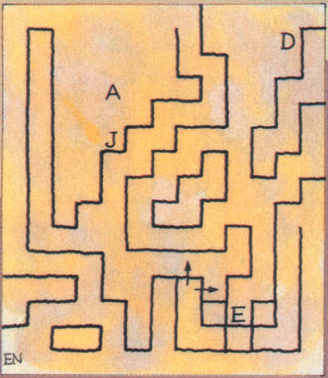
幻妖斎 ▶ 百鬼洞

ここは沖島、百鬼洞。氷龍を呼び起すために必要な、四鬼の魂を取るため幻妖斎が向かうんだネ。この百鬼洞、洞窟の中ももちろん複雑なんだけど、なんと言ってもここへくるまでがたァ〜いへん。この沖島、ミョーなトリックがあって〝はしご〟を何度か使わないと、この百鬼洞にはこれないんだ。しかも、そのはしごを使う場所は見た目ではわからない。その場所へきた時に出る「何かありそうだ」という幻妖斎の言葉だけがたよりなんだ。先に小源太をプレイした人は、同じ方法で進む場所があるのですぐ気がつくだろうけどネ。とにかく、1歩ずつ様子を見ながら進むことだ。

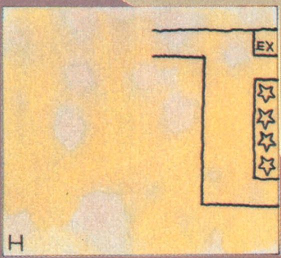


中層





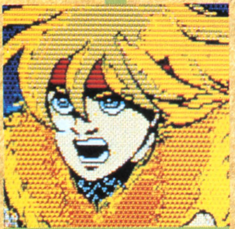
上層



下層

抜忍伝説完全？人脈ノ図

邪鬼丸



愛する人を求め、抜忍となる。甲賀頭領としての資格を得るため、試練に出た邪鬼丸の旅は、出会いあり、戦いあり、別れあり。そして邪鬼丸は新たなる旅へ。

甲賀

ゲームスタート後、邪鬼丸がまず行くのがここだ。ここで自分の出生の秘密を知り、新たなる旅へ出ることになるわけだ。



あやめ



甲賀頭領

比叡山

ごぞんじ、3人同時進行イベントなわけだ、これが。



霧隠才蔵

生駒山をクリアしてまず会うのがコイツ風魔小太郎だゾ。



風魔小太郎

生駒山へ向う途中、道で寝ている音羽の城戸と出会う。彼とは後日また会う。



音羽の城戸

生駒山

まず始めの試練として、生駒山の前鬼と後鬼に会わなけりゃならない。ゲーム初期では、これが結構キビシイゾ。そして役行者も登場する。



前鬼

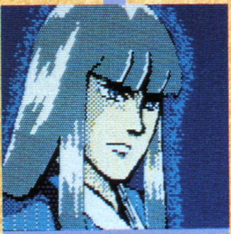


後鬼



役行者

幻妖斎



妖術の極限をきわめるため、師のもとを去ったものの、己の愚かさに気づき抜忍となった幻妖斎。再びめぐり会った師の言葉に涙し、新たなる旅へ……。

飯道山

幻妖斎は、まず師と暮した飯道山の庵(いおり)をめざす。しかし、そこにはすでに師の姿はなく比叡山へこいという師の手紙のみがあった。

慈空和尚

比叡山に入ってすぐ、この坊さんに出会う。



高野山

2匹目の龍は高野山で、斧山伏なる異形の者たちによって閉じ込められていた。なんとか斧山伏を倒し、赤龍を助けた幻妖斎は、次なる龍を助けに向かう。



斧山伏



赤龍

比叡山

比叡山では、霧隠才蔵にジャマをされ師に会うことができない。そこで幻妖斎は邪鬼丸、小源太の2人に助けを求めるのだ。やっとのことで師に会えた幻妖斎は、すでに亡き人となっていた師より究極の幻術、凍結行の会得法を聞き、幻妖斎は三聖龍を見つける旅に出る。



霧隠才蔵



法道仙人

飛鳥

まず最初に青龍に会うべく飛鳥の地をおとずれた幻妖斎を待っていたのは、天にもとどきそうな青く光り輝く巨大な龍だった。



青龍

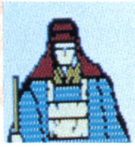
小源太



伊賀忍者として生まれ、忍者として育った小源太。親友地雷也の仇討ちを百地三太夫に断られ、人を人とも思わぬ三太夫の心を知り抜忍となった小源太だが……。

大津

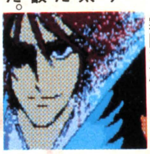
どこへとも行くあての見つからぬ小源太は、大津で占い師と会う。



占い師

比叡山

琵琶湖より戻った小源太は、幻妖斎にたのまれ、比叡山へ向かった。



霧隠才蔵



宝蔵院胤栄



服部半蔵

柳生

謎の占い師の柳生へ行けという言葉にしたがい、柳生の里へ入った小源太はひょんなことから柳生石舟斎の息子を助け、その夜は石舟斎の屋敷に泊まることになった。しかし、その晩何者かによって「柳生秘伝書」が盗まれてしまう。



柳生又右衛門



柳生石舟斎

琵琶湖―竹生島

秘伝書を盗んだのは、石川五右衛門だという石舟斎の言葉を聞いた小源太は、ひとり五右衛門の隠れ家竹生島へ向かった。そこで小源太は、五右衛門より真犯人、宝蔵院の名を聞くことになるのだった。



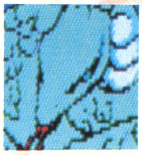
石川五右衛門

信州

大天狗が息を引き取る際に邪鬼丸に渡した、先代の手紙に書かれてあった「信州へ行け」という言葉にしたがい、邪鬼丸はひとり信州の地へ入った。そこで、真田十勇士となった佐助と才蔵と出会う。そして、なんと佐助は十二代目の片腕だったことを知る。佐助は今までのお詫びにと、猿飛の術を教えてくれると言う。術をならい、再会を誓って佐助と別れた邪鬼丸が、大岡寺の大池まできた時、1匹の大蛇が池の中より首をのぞかせた。「よくぞきた邪鬼丸よ」と蛇が言う。その大蛇こそ、甲賀の祖、初代・甲賀三郎であった。初代・甲賀三郎は、本当の敵は織田信長であることを邪鬼丸に伝えるのであった。


猿飛佐助


霧隠才蔵


初代甲賀三郎

甲賀

再び甲賀へ戻った邪鬼丸は、大天狗の最後を見とどける。


大天狗

琵琶湖

やっと、琵琶湖に着いた邪鬼丸は大なまずを倒す。


大なまず

邪鬼丸は猿飛佐助と出会う。佐助はすられた秘伝書を返せと言ってきた。


猿飛佐助

コイツが秘伝書をスッていく。


スリ

伊賀

五右衛門より「甲賀忍法書」をもらい、甲賀の里へ戻った邪鬼丸を待っていたのは、里に押し寄せる信長の軍勢だった。そしてその中に滝川一益の姿があった。


大天狗


あやめ


滝川一益

竹生島

大なまずを倒し、日光剣を手に入れた邪鬼丸は、後鬼の言う竹生島の男に会いに行った。が、なんとその男とは自分に忍術を教えてくれた石川五右衛門だったのだ。


石川五右衛門

凍結行を手にした幻妖斎は、宿命として、1人の男を倒さねばならない。それは、天界より追放された虎の魔物・四虎神の力を得た男である。その男を探すため赤目を後にしたその時！　幻妖斎の前に1人の男が現れた。その男こそまやかしの凍結行によって幻妖斎をだまし、幻妖斎が師の元を去る原因となった男、穴九右衛門であった。抜忍となった幻妖斎を倒すための刺客として追ってきたのである。幻妖斎は言いはなつ。「確か、この世に真の凍結行など存在しないと言ったな。おぬし覚えているか！」

赤目渓谷

死に直面しても、なおあきらめぬ幻妖斎に、四鬼はおのが魂を与え、失なった手足の替わりとなる。四鬼の持つ毒も、ある人物の手助けにより中和され、氷龍の住む赤目へと向かう。滝つぼの中に身を投じ、そこで天界の王・氷龍と出会う。氷龍は、凍結行を得るということが何を意味するのか、その秘密のすべてを幻妖斎に伝える。それを聞いても幻妖斎の決心はゆるがず、ついに念願の凍結行を手にするのだった。


氷龍

岡寺

高野山のはずれにある三鈷の杵を持って行き、封印されていた緑龍を助けた幻妖斎。これで念願の凍結行の会得ができると思いきや…。


緑龍



穴九右衛門

沖島—百鬼洞

氷龍を目覚めさせるために、四鬼の魂が必要だと知った幻妖斎は、四鬼に会い魂を得る代償におのれの手足を…。


土鬼


風鬼


隠形鬼


火鬼

琵琶湖

沖島へ向かう途中、邪鬼丸の倒した大なまずを見つける。


大なまず

伊賀頭屋敷

頭領屋敷に潜入したものの、そこには三太夫の姿はなく服部半蔵が待ち受けていた。なんとか半蔵を倒した小源太は、地雷也殺しが三太夫の策略だと知る。


服部半蔵

柳生

小太郎たちとわかれた小源太は、その足で柳生石舟斎のもとへ走った。石舟斎は、三太夫の野望を聞き、小源太に名刀柳生剣を手渡し、「柳生秘伝書」の処分と三太夫打倒を頼むのだった。


柳生石舟斎

奈良—宝蔵院

この宝蔵院にて、小源太は地雷也の仇加当段蔵と出会う。さらに、宝蔵院の中では、胤栄と服部半蔵と出会いあやしげな野望を知る。


加当段蔵

三太夫への手がかりが消えてしまい、思案する小源太のもとへ、あの占い師が、姿を現した。そして、比叡山へ…という言葉を残していった。


占い師

高野山

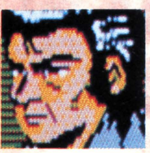
高野山、聖廟。ここにも三太夫の姿はなく、悪に身を染めた胤栄、胤舜親子がいるだけだった。


宝蔵院胤栄

飯道山

小太郎の待っている飯道山へ行ってみると、そこには各地の忍者たちがいた。小源太は、彼らの話から百地三太夫の野望を知った。


風魔小太郎


次郎坊


楯岡道盾

なんとか宝蔵院を抜け出した小源太の前に昔世話をした新堂小太郎が現れた。


新堂小太郎

甲賀周辺

打倒信長を心に誓い、甲賀に戻ってきた邪鬼丸の前に、音羽の城戸が現われる。彼も甲賀であった…。


音羽の城戸

京都

音羽の城戸も信長を狙っていた。その情報により、信長は現在京都にいるということ、警備は厳重で簡単には近づけないことを知る。そこで、ある策略を使って、信長へ近づいていく…。


明智光秀


幻妖斎

京都—本能寺

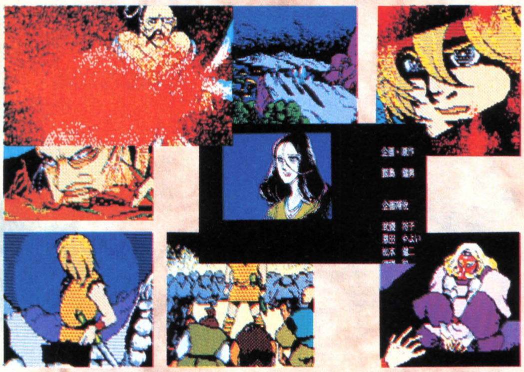
本能寺に潜り込んだ邪鬼丸の前に、信長の小姓森蘭丸が現われる。蘭丸を倒し、ふと見ると部屋の隅で小さくなっている信長がいた。邪鬼丸は死んでいった者たちの恨みを込め、日光剣を天空へ向けた…「信長、貴様の野望も終りだ」


森蘭丸


織田信長

甲賀頭領・邪鬼丸、最後の戦い！

邪鬼丸の旅もひとまず終わりが近ずいた。だが、甲賀へと向かう邪鬼丸の前に、最後の敵か立ちはだかる。信長はこの男のあやつり人形にすぎなかったのだ！ 激闘の末この敵を倒した邪鬼丸は、甲賀へと帰っていく。そして、新たなる旅立ちへ…。



飛鳥

飛鳥の地に着いた幻妖斎は、人喰い鬼を探し求めるうちに、「鬼の雪隠」とよばれる場所にさしかかる。その時、突然あたり一面を霧がおおう。その霧の中から現われた男、それこそが飛鳥の人喰い鬼、実は四虎神の力を得た男であった。そして、その男は幻妖斎がすでに見知っている男であった。一瞬ひるんだ幻妖斎であったが、その男が自分の足元に投げてきたものを見て怒りに燃える。それはさらわれた娘の生首であった…。

かくして宿命の対決の幕は上がる。幻妖斎は四鬼・三聖龍の力を借りた秘術・凍結行を、そしてその男は四虎神の力を借りた最高・最大の術、紅蓮行を…。炎と氷の戦いは凄絶を極わめる。いつ終わるとも知れない、気力と気力のぶつかり合い。大気は震え、地は鳴り響き、天は吠え叫ぶ。戦いはまったくの互角であり、どちらが先に倒れてもおかしくない。

しかし、その戦いもついに決着がついた…。


四虎神の男

幻妖斎が歩いていると、道のまん中で男が泣いていた。話を聞くと、娘が飛鳥の人喰い鬼にさらわれたという。幻妖斎は娘を助けに飛鳥へ向った。


農民

凍結行の使い手・幻妖斎の宿命！

勝ち残ったのは幻妖斎であった。力つきた四虎神の男は、幻妖斎に、その男と幻妖斎の間のある因縁について伝え、息絶えた。その事実は幻妖斎を驚かせたが、また、いだいていた疑問に答えるものでもあった。幻妖斎は凍結行を得たものの宿命と共に再び旅立つ…。



比叡山

比叡山へ入った小源太は、一つ目小僧から目をくれとたのまれる。


一つ目小僧

小源太が目をやる約束すると、小僧の姿は1人の坊主に変っていった。そして、小源太にある贈り物をくれるのであった。




大蛇と和尚

根本中堂

部屋の中央に座しているのは紛れもなく伊賀の頭領・百地三太夫であった。小源太は問う、加当段蔵を雇い、自分と地雷也の殺しを頼んだのはおぬしかと…。そして、三太夫の返答を聞いた小源太は、すべての心の迷いがとれ、三太夫にいどむ。伊賀頭領の三太夫にはすべての伊賀忍術は効果が少ない。が、その時、あの占い師が現われた…？


百地三太夫


占い師

決戦！　忍者・小源太、明日への戦い!!

その占い師占い師の正体は、実は…!! 心強い助っ人を得た小源太は、百地三太夫に挑む！ 助っ人の協力により三太夫を倒した小源太は、忍者であることを捨てる決心をし、その助っ人とも別れをつげる。そして新しい人生を歩もうとした時、ある人物と出会う…。



終り………？

ロードス島戦記 II
Record of Lodoss War II

D&D® 誌上ライブ

作／安田均とグループSNE
絵／出渕裕



episode XI　火竜山の死闘

暗黒帝の遺臣アシュラムと傭兵王カシュー。邪悪と正義を代表する両雄が、ついに火竜山で対決する。そして、われらが勇者たちの運命やいかに!?

『D＆D®』の実際のプレイをそのまま誌上再現する過激な連載も、いよいよクライマックスの第11回。息をひそめて読みたまえ!!

勇者たち、火口への入口を求めてさまよう事



DM　さて、続きだ。キミたちはいま、ファイアドラゴン・マウンテンの頂上を目指し、登山の途中だ。かなり厳しい斜面で、登っていくのは大変そう。みんなご苦労さんだね～。

セシル　なんの。急がねば、話の核心を見れなくなってしまう。冒険者には、休息の２文字はないのだ。

フォース　でも、休まずにいったら、死んでしまいますよ～。

セシル　なさけないヤツめ。みんな日ごろの鍛練(たんれん)が足らないから、こんなところであごを出すのだ。オレの耐久度（コンスティテューション）は18あるから、山道なんてへっちゃらなのだ。

シーリス　自分勝手な魔法使いはほっておいて、あたしたちは自分のペースを守りましょう。

フォース　おお、そいつは名案。

DM　じゃあ、みんなは休み休みしながら行くわけだね。ホストを立ってからおよそ５日後にキミたちは頂上付近にたどりつく。だいたい、スレインたちに遅れること２週間ぐらいだね。

フォース　ゲッ、もうすべてが終わっているんじゃないですかね。

DM　だいじょうぶ。５日後の昼過ぎ、キミたちはカシュー王の一行とバッタリと出会ってしまったのだ。運がいいね。

シーリス　ご都合主義というのじゃないの。

DM　ＲＰＧだから､それでもよいの！　日常的な行動をしていても、非日常的な確率で事件が起こるのが、ＲＰＧのいいところなんだから。平凡な人生は、現実だけで十分だろう。ぼくは基本的にＰＣたちは英雄になってゆく運命の人びとだと思っているんだ。『Ｄ＆Ｄ®』はシステムも、英雄志向につくってあるしね。

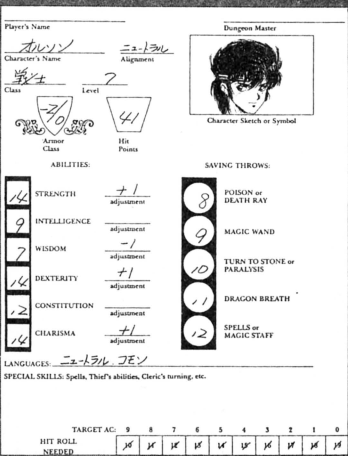
セシル　弁解はいいから、早くゲームの続きを始めるんだ。うんちくは、スレインだけで十分だぞ。

DM　（ゆ､許せんヤツ）キミたちを一番うれしそうに迎えるのは、ほかならぬ元カーラのレイリアさんだ。彼女は、「まだ正義は滅んではいなかったのですね」と、キミたちの手を取っていう。何より、シャリーの姿を見て、涙すら浮かべている。スレインもうれしそうにウンウンとうなずき、カシュー王のご機嫌もよさそうだ。

オルソン　それより、あなたがたのほうはどうなったんですか。われわれより先に着いたはずなのに。

DM　「いってくれるな」と、カシュー王が口元に苦笑いを浮かべて、オルソ

登場人物紹介



Player's Name
オルソン Character's Name　ニュートラル Alignment
戦士 Class　7 Level
Dungeon Master
Character Sketch or Symbol
Armor Class: -3/0　Hit Points: 41

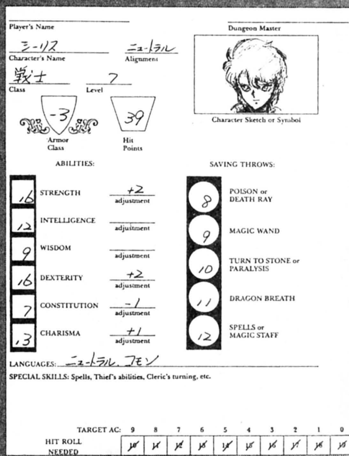
ABILITIES:		adjustment
14	STRENGTH	+1
9	INTELLIGENCE	
7	WISDOM	-1
14	DEXTERITY	+1
12	CONSTITUTION	
14	CHARISMA	+1

SAVING THROWS:	
8	POISON or DEATH RAY
9	MAGIC WAND
10	TURN TO STONE or PARALYSIS
11	DRAGON BREATH
12	SPELLS or MAGIC STAFF

LANGUAGES: ニュートラル、コモン
SPECIAL SKILLS: Spells, Thief's abilities, Cleric's turning, etc.

TARGET AC:	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
HIT ROLL NEEDED	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

オルソン
パーティのリーダーで戦士。最近めだたない



Player's Name
シーリス Character's Name　ニュートラル Alignment
戦士 Class　7 Level
Dungeon Master
Character Sketch or Symbol
Armor Class: -3　Hit Points: 39

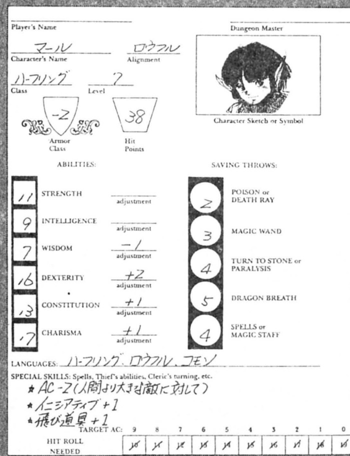
ABILITIES:		adjustment
16	STRENGTH	+2
12	INTELLIGENCE	
9	WISDOM	
16	DEXTERITY	+2
7	CONSTITUTION	-1
13	CHARISMA	+1

SAVING THROWS:	
8	POISON or DEATH RAY
9	MAGIC WAND
10	TURN TO STONE or PARALYSIS
11	DRAGON BREATH
12	SPELLS or MAGIC STAFF

LANGUAGES: ニュートラル、コモン
SPECIAL SKILLS: Spells, Thief's abilities, Cleric's turning, etc.

TARGET AC:	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
HIT ROLL NEEDED	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

シーリス
美しい女性戦士。これまためだたず



Player's Name
マール Character's Name　ロウフル Alignment
ハーフリング Class　7 Level
Dungeon Master
Character Sketch or Symbol
Armor Class: -2　Hit Points: 38

ABILITIES:		adjustment
11	STRENGTH	
9	INTELLIGENCE	
7	WISDOM	-1
16	DEXTERITY	+2
13	CONSTITUTION	+1
17	CHARISMA	+1

SAVING THROWS:	
2	POISON or DEATH RAY
3	MAGIC WAND
4	TURN TO STONE or PARALYSIS
5	DRAGON BREATH
4	SPELLS or MAGIC STAFF

LANGUAGES: ハーフリング、ロウフル、コモン
SPECIAL SKILLS: Spells, Thief's abilities, Cleric's turning, etc.
★AC -2（人間より大きな敵に対して）
★イニシアティブ +1
★飛び道具 +1

TARGET AC:	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
HIT ROLL NEEDED	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

マール
陽気なハーフリング。まったくめだたず

ンに答える。「わたしたちだって、さぼっていたわけではないのだ。ただ、火口への道が危なくて通れなくてな」

フォース　どういうことなんですか？

DM　つまりこの山はロードス島ゆいいつの活火山だけど、いま活動が激しくて、火口の近くには近寄れないってわけなんだ。スレインの話では、火口へ通じる洞窟（とうくつ）があるらしいのだが、それがなかなか見つからない。見つかったのは、遅れてきたキミたちだけというわけだ。

フォース　見つけられてしまいました。ところで、例のアシュラムたちはどうなっているんでしょうね。

DM　アシュラムたちも、どうやら同じ状況らしい。

マール　つまり、先に穴を見つけて中に入ったほうが勝ちということなんだね。まるで、借り物競争みたいだねー。

オルソン　じゃあ、この付近を徹底的に調べてまわろう。まわりは、どんな様子なの？

DM　ファイアドラゴン・マウンテンは、火山だから、木は1本も生えていない。ただ、火山性の巨岩がそこらじゅうに転がっていて、見通しは悪いし、洞窟の入口を見つけるのはなかなかむずかしそうだよ。それに探す範囲も広いしね。

セシル　どうやって探すのだ。

DM　歩いてしらみつぶしさ。もちろん、プレイヤーはそんなことを実際にする必要はない。20面ダイスを振るだけでいい。1が出るまで振り続けて。そして、何回目に出たかいってちょうだい。

オルソン　1回目、2回目、3回目、4回目、よ〜ん、よ〜ん、よ〜ん、よ〜ん、よ〜ん、よ〜ん（以下これがえんえん続く）——やっと、出た！

DM　長かったね。で、何回目？

オルソン　なんと、45回目。

DM　あ、そ。じゃあ、45日後に目指す洞窟は見つかった。

シーリス　安直ね。

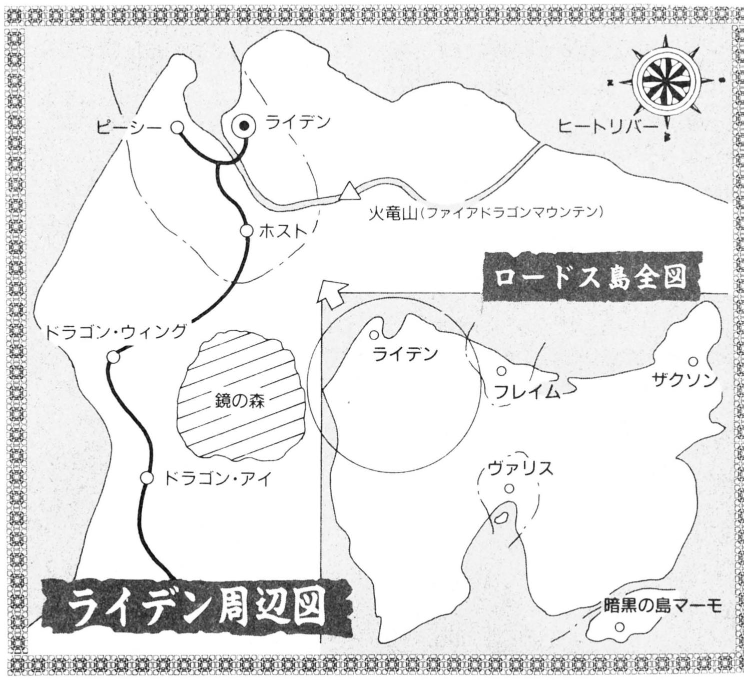
DM　そーだよ。大きな岩に隠れるように、洞窟の入口は口を開けていた。しかし、その前にふたりの男が、立っている。覚えてないかもしれないけど、アシュラムの配下でギルラムとラーカスという名の戦士だ。

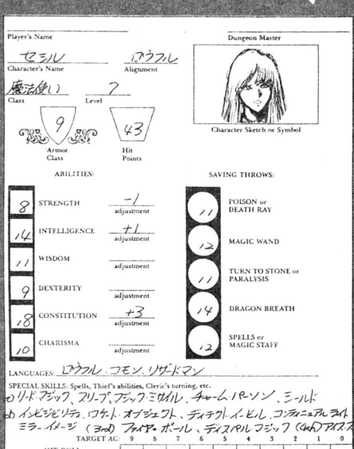
セシル　しまった。先を越されたんだ。

シーリス　でも、見張りがいるってことは、まだ間に合うわよ。急いで中に入れればね。

DM　で、どうする。

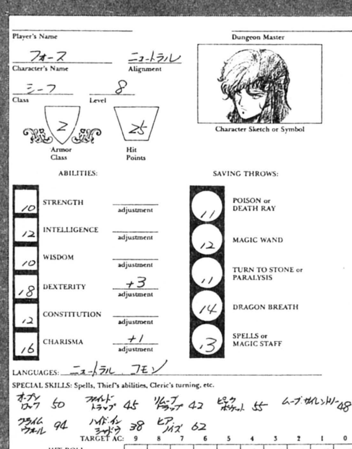
セシル　もちろん、戦闘だ。キル・ケイオス〜！





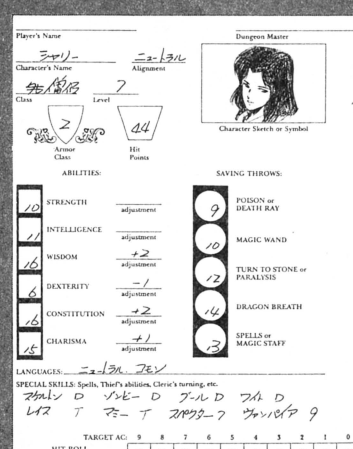
セシル

美しい男性魔法使い。とにかくめだってる



フォース

色男だが無能な盗賊。けっこうめだつ



シャリー

NPCの女性僧侶。このごろめだちっぱなし

勇者オルソン、天界の星となる事

DM　スレインは、まずファイアボールを入口付近にかけようとする。敵もその様子に気がついたのか、洞窟の中にさっと身を隠す。というわけでスレインのファイアボールが爆発したけど、どれほどの効果があったものか疑問だね。プレイヤー諸君はどうする？

オルソン　洞窟に突撃だ～！　ギルラムとラーカスは我々で引き受けて、残りの人にはアシュラムを追いかけてもらおう。

マール　ラ～リホ～！

DM　了解。このラウンドの動きは突撃みたいだね。シャリーは、毎度おなじみのブレスの呪文をかける。

フォース　ぼくは明かりもちでもしましょう。ランタンに火をつけます。

DM　では、このラウンドの終わりにギルラムたちと接近戦に入る。洞窟の中はけっこう広い。人が5、6人並んで歩けそうだね。ギルラムとラーカスはファイアボールのダメージをそんなに受けていない様子で、元気に立ってキミたちを待ちかまえている。

マール　おいらはギルラムに突っこむ。

シーリス　じゃあ、あたしはラーカスのほう。

オルソン　ぼくもラーカスのほうに行こう。

セシル　では、オレはギルラムだな。新装備のダガー＋２の威力を教えてやるぞ。

フォース　ちがう、何かがちがう！

DM　２ラウンド目。イニシアティブ行こう！　こっちは3。



オルソン　こっちは4。勝ったよ～ん。では参る――１！　はれ～。

セシル　キル・ケイオス！　20！　見たか、ダイスとはこうやって振るものだ。ダメージは5発。

マール　おいらはアーマー・クラス－３まで当たりだけど。

DM　当たっている。ギルラムのＡＣは－２。ラーカスは０だ。

マール　ダメージは５発。

シーリス　わたしも当てているわ。ダメージは10発。＋２のソードの威力ね。

DM　シャリーもこのラウンドの終わりにマール君たちのほうに援護に入る。カシュー、スレイン、パーン、ディードリット、それにレイリアの高レベル組は、キミたちの横を通り抜けて奥に入ってゆく。で、ギルラムたちの反撃。オルソンに11発と12発。マールに８発と12発。

オルソン　げっ、２回殴ってきた。

マール　ずいぶんレベルが高いね。

セシル　なんの、我々だって７レベル、足し算すれば負けてはいないだろう。オレはシャリーに場所をゆずってこのラウンドは魔法だ。

DM　イニシアティブはこっちがとっているけど、先に殴れるのはギルラムだけか。では、マール君とシャリーに１回ずつ攻撃。マール君に13発。シャリーにははずしている。反撃および、魔法どうぞ。

セシル　ここは手堅くマジック・ミサイルだ。矢は２本飛んで、６発、７発合計13発をギルラムに当てた。

オルソン　また、失敗。

シーリス　わたしも。

マール　おいらも。

DM　わたしも、とこれはシャリーね。では、ラーカスの反撃。オルソンに向かって集中攻撃。１回当てて、12発。

オルソン　大ピンチ。残りのヒット・ポイントは６しかない。ここは、バーサクだ。ゆくぞ分家ウリィィィィ！

DM　本家でないのが、かわいいね。つぎのラウンドのイニシアティブはそっちが取っている。きなさい！

セシル　ゆくぞ、正義のマジック・ミサイル。今度はラーカスに向かって放つ。10発！



DM　かかったな、セシル。そのダメージはおまえらに弾き返る。これが魔法の力だ！

フォース　スペル・ターニング・リング！

DM　解説ありがとう。

オルソン　ウリィィィィィ。やっと、当たった！　9発のダメージ。

シーリス　だめ。

マール　おいらは当てた。6発。

DM　シャリーは当てて、ダメージが7発。で、反撃。ギルラム、マールにはずれて、シーリスにもはずす。ラーカスはオルソン、オルソン。はずれて、当たった！　オルソン、さよなら～。

フォース　忘れませんよ～！

DM　こうしてオルソンは、星になった。「つぎは、おまえだ～！」、とラーカスはシーリスにいう。

シーリス　変態！

フォース　しかたがありません。主義を変えて、ここはシーリスの援護に入りましょう。

オルソン　いよっ、色男！　ぼくはもはや観客Aだよ～ん。

フォース　つぎのラウンドから殴りあっていいですか。

DM　いいよ。イニシアティブは、こっち。ラーカスは、シーリスを集中攻撃。ギルラムは両方に1回ずつだ。

セシル　ギルラムの顔面にコンティニュアル・ライトをかける。

DM　セービング・スロー！　あれ、失敗している。ギルラム、まぶしい。

セシル　おまけに、ランタンの明かりも不要になる。これが戦う魔法使いの実力だ！

DM　やっと、魔法使いらしい行動に出たな（どうせ、覚えたて呪文なんで、一度使ってみたかったんだろう）。で、ギルラムのアタック！　はずれ、はずれ。コント・ライトが効いたな。

シーリス　オルソンの敵！　命中！　7発のダメージ。

フォース　ぼくも当てました。ダメージは4発（DM注：昔シーリスのもっていたノーマル・ソード＋1を彼はもっている）です。

マール　おいらも命中だ。ダメージは5発。

DM　シャリーも当てる。ダメージは6発。で、ラーカスの反撃、シーリス、シーリス。両方ともはずれ。こいつ、フェミニストか。

フォース　セシルにまかせていたらよかったですねぇ。

DM　5ラウンド目～。イニシアティブはこっち。ギルラムは、バトル・アックスを振りまわす。だめだな。もはや、当たらない。

マール　こっちのモラルは、上がりっぱなし。当てて、ダメージ7発。

DM　シャリーはスカ。

シーリス　はずれ。

フォース　はずれ。

DM　ラーカスの反撃。1回当てて、シーリスに13発のダメージ――つぎのラウンド、イニシアティブはそちら。

オルソン　長い戦いだね。

シーリス　前回、戦闘がなかったから、DMもストレスがたまってるのよ。

マール　どーでもいいけど、オイラははずれ。

DM　でも、ギルラムは倒れた。シャリーのウォー・ハンマーがとどめをさしたよ。

シーリス　残ったのは、ラーカスだけね。命中！　ダメージは7発。

フォース　ぼくは失敗してます。

DM　反撃！　反撃！　1回当たってダメージは7発――第7ラウンド、どうぞ、お先に。ということで、シャリーがシーリスの剣にストライキングの呪文を飛ばした。

シーリス　その援護を受けて、攻撃。命中したわ。8発と、魔法の分が3発ね。

DM　その3発の追加ダメージが、ラーカスの息の根を止めた。ふー、長い戦いだった。

正義と邪悪の一騎討ちがはてしなく続く事

シーリス　急いで奥に行きましょう。オルソンの死体はわたしが運ぶわ。

フォース　奥には、レイリアさんがいますからね。

DM　了解、どんどんキミたちは奥に入ってゆく。まさか、コンティニュアル・ライトのついたギルラムの死体を運んだりはしないだろうな。

フォース　しません、しません。

DM　なら明かりはフォースのランタンが頼みの綱だね。少し、硫黄(いおう)の臭いが立ちこめる中をキミたちは進む。で、しばらく行くと、前方から物音が聞こえてくる。

マール　カシュー王たちだ！　急ごう。

DM　急ぐと10分ほどで、その場所に着く。洞窟の温度はどんどん熱くなっていて、汗がキミたちの全身から流れてくるよ。やがて、敵の戦士ジャランの死体が見えて、そのまわりにレイリアたちが立っている。パーンはかなりの傷を受けているようだ。そして、グローダーにホップ、そしてベンドールの３人は降伏してしまったらしく、おとなしくディードリットのそばにしゃがんでいる。そして、メイン・エベント。アシュラムとカシュー王の因縁の対決が行われている！　「ベルド陛下の敵！」と叫ぶアシュラムと、「ファーン王の恨(うら)みを思い知れ！」と答えるカシュー。ともに背後霊を背負っての戦いみたいだね。



シーリス　お取りこみ中でしょうが、オルソンを助けてやってほしいのですが。

DM　わかりました、と、レイリアさん。さて、レイズデッド・フリィの魔法。オルソン、セービング・スローどうぞ（DM注：これは独自の追加ルールです）。

オルソン　13！　13！　13〜！　失敗してしまったよ〜ん、よ〜ん、よ〜ん。

DM　だめです、と、レイリアは神妙な顔でシーリスに向かって首を振る。ああ、哀れオルソン。気苦労をひとりで背負ったまま、死んでいくのか。キミのバーサクはもはや見れないのか。

シーリス　ほかに手段はないの？

DM　あんまりだから、もう一度だけ、チャンスを上げよう。レイリアは今度はウィシュの呪文を使った。オルソントライしなさい。

オルソン　18！　18！　18〜！　失敗してしまったよ〜ん。

フォース　さらば、オルソン。キミのことは忘れない。

DM　じゃあ、オルソンはしばらくパーンでも使っておいてよ。町に戻ってから、別のキャラクターをつくってもらうから。もはやこのキャンペーンも終わりだけどね。

オルソン　それなら、つぎのキャンペーンで、新しいキャラクターをつくってトライするよ。また、始めるんでしょ？

DM　さあ〜ね〜。さて、カシューの背後霊がひとり増えたところで、両雄の一騎討ちを実況でお届けしよう。１ラウンドに数回切り結びながら、フェイント、パリー、リポストなど、『D&D[R]』のルールじゃ、再現できないような情況を繰り返す。共に１発も相手に当てさせていない。そして、戦いながら、なぜか会話が進んでいる。

フォース　アニメのノリですねぇ〜。富野先生ごめんなさい。

DM　では、以下両者の会話からの抜粋ね。アシュラムは、盛んにカシュー王を卑怯者(ひきょうもの)めとののしっている。つまり、ベルドとの一騎討ちのときに、弓矢の援護を受けて倒したことを責めて



いるんだね。ところが、カシューは「オレは剣闘士上がりの傭兵(ようへい)だ。卑怯などという言葉とは無縁よ」と、立派な反論をしている。それより、ベルドを操っていたカーラこそが真の敵というもので、おまえの世界制覇のもくろみとてカーラのめぐらした陰謀のうちのひとつよと、カシューは詰め寄る。その言葉を聞いて、レイリアが顔を伏せる。元カーラの彼女の耳には痛いセリフだからね。でも、アシュラムは負けない。「この戦いは、ベルド様の弔い(とむらい)合戦よ。ベルド様のご意志はなんとしてでも成しとげる」という。両者は、もはや話が平行線をたどっているのを知ってようやく戦いに専念しはじめる。再び、一進一退の攻防が繰り広げられる。パーンは、もしもの場合にはと、剣をかまえたままふたりの戦いの成りゆきを見守る。隣りで眉(まゆ)をひそめるディードリット。その顔は行ってもムダよといわんばかりだ。スレインは、捕虜(ほりょ)の武装を解除しながら、落ちこんでいるレイリアを慰めている。そして、リーダーを失って悲しむPCたち。さて、いよいよ話は、結末へとなだれこんでゆく。そして、カシューとアシュラムの戦いのゆくえ、それは次号のお楽しみ！ああ、長いセリフだった。

フォース　ラベルが高いですねぇ〜。

ロードス島だより

まいど、DMことダンジョンマスターです。今月は、みなさんから送られたイラストをド〜ンと紹介します。これからも、いろいろこのコーナーに送ってくださいね。



▲香川県・小西潤



◀青森県・田沢さなえ

小西さん、ロードス島IIの小説、もうすぐ出ますヨ！田沢さん、とにかくウマイのひと言！



なんでも初めて書いたセル画とか。それにしてはミゴトなデキです

▲埼玉県・宮林孝雄





茨城県・空山不見人

そーです。フォースという男は、こーゆーヤツなんです。

吸血鬼問題について



▲福井県・SHOGO



▲富山県・鴨野好晃

左のふたり以外にも、たくさんの怒りのハガキが来ました。でも大丈夫だったでしょ

クロちゃんの The Thousand and One Nights RPG千夜一夜

黒田幸弘

最近は「RPGファン倶楽部」にもD&D以外のお便りが増えてきた。そこで、今回はT&Tの話でもしよう。

T&Tの御紹介でござい

VOL.7



だい30や たまには本をよんでみよう

最近じゃコンピュータゲームも、ずいぶんメジャーになったのかなあ。なにしろ『ウィザードリィ日記』などという、パソコンゲームの体験記がちゃんと本になってしまうんだからね。もっともあの『ウィザードリィ』で、キャラクターを400レベル以上にしたという、ほとんど伝説的な矢野徹先生のプレイは、誰もが真似できるもんじゃなさそうだけどね。

そういえば本誌でもおなじみ安田均先生の『神話製作機械論』も出たんだっけ。こちらはいまは亡き“遊撃手”と、最近パソコンゲームからサヨナラしてしまった“バグニューズ”に連載された文に加筆したものなんだ。パソコンゲームと小説などの既存のエンタテインメントとを対比させた、なかなかユニークな評論集になってるよ。

てなわけでこういった出版物を見ると、どうやらコンピュータゲームをとりまく世界も、ずいぶん質的に向上してるなあって思うんだ。ゲーム関係の本というと、いわゆる必勝本のたぐいしかない、なんていうんじゃさびしいもんね。こういった本がもっと売れてほしいもんだ、などとしみじみと思うのでした。

だい31や さて今月の目玉はT&Tだ!

しかし本といえば、去年の暮れに大切なものが発売されたのは知ってるかな。そう、現代教養文庫から『トンネルズ＆トロールズ』(以下Ｔ＆Ｔと略)が出たんだ。夏ごろからもうじき出る出ると、噂だけがだいぶ先行していたから、「ああ、やっと出たのか」なんて気分だったけど、本を見たらおもわずビックリ。だって本格的なＲＰＧのルールブックにミニシナリオが付いて、たったの680円なんだぜ！

まあもともとアメリカでも、Ｔ＆Ｔは廉価版ＲＰＧとしても有名だったんだ。だから日本版もそんなに高くはないだろうと思っていたけど、この値段はかなり強力な武器だね。しかもこれから発売されるソロシナリオやマルチプレイシナリオも、同じような値段で発売されるっていうから、サイフの軽いキミでも楽に買えるんじゃないかな。

もっともＴ＆Ｔが安いだけで、内容のないＲＰＧだったら、値段がいくらであっても意味ないんだけどね。でもぼくが本を読んだかぎりでは、そんな心配はいらないようだ。あちこち改訂された部分もあるから、前に読んだ英語版とはちょいとちがうルールもあったけど、もちろん基本的には同じゲームだ。難しさは人によってちがうだろうけど、ぼくの感じでは『Ｄ＆Ｄ®』よりもすこしやさしいかな、といったぐらい。だれでもすぐにプレイできるＲＰＧ、という点ではなかなかいい線をいってるよ。

そのほかのＴ＆Ｔの特徴としては、さっきも書いたけれどアドベンチャー・ゲームブックみたいなソロシナリオがたくさんあるんだ。これはけっこうよくできてる(英語版を見たかぎりでは、だよ)から、ＲＰＧの練習とか一人遊びとかには最適じゃないかな。社会思想社さんが早く発売してくれるのを期待しよう。

だい32や キャラクターをくわしくチェック

しかし、そうはいってもＴ＆Ｔっていうのは、いったいどんなゲームなんだろうね。とくに興味があるのは、大きな声じゃいえないけど(以下小さな

声で‥‥D＆Dとどこがちがうんだろう？‥‥）などどキミが考えても不思議はない。よろしい、このクロちゃんができるかぎりくわしく教えてあげよう。

まあ、ゲームのやりかたについてはくわしく説明しなくてもいいかな。T＆Tはテーブルトーク型のRPGだから、ゲームマスター1人とプレイヤー数人でプレイするんだ。もちろんプレイヤーはパーティを組んでいて、マスターの与えるいろいろな試練に共同でたちむかうんだよ。このあたりがよくわからない人は、コンプティーク1月号付録の『クロちゃんのD＆D入門ブック』をよく読んで勉強しよう（以上CMでした）。

キャラクターには体力度・知性度・幸運度・耐久度・器用度・魅力度の6つの能力値があって、それぞれの能力を六面ダイスを3つずつ振って決めるんだ。各能力はもちろん大きいほうがよくて最高が18、最低が3になるね。

もちろんこのキャラクターたちには、それぞれの仕事があるんだ。T＆Tには戦士・魔術師・盗賊・魔法戦士という、4つの役割（職業）があって、冒険に出るキャラクターはこのうちのどれかになるというわけ。D＆Dとくらべると僧侶がなくて、かわりに魔法戦士がいるんだ。D＆Dで僧侶がよくやっていた治療は、T＆Tでは魔術師の仕事なんだよ。

しかし注意してもらいたいのは、じつは同じ盗賊といっても、D＆DとT＆Tではちょっと性格がちがうんだ。T＆Tの盗賊は戦うことも、弱い魔法をかけることもできるという、二つの分野にまたがった能力をもったキャラクターなんだ。魔法戦士はこの盗賊のパワーアップ版とでもいうのかな。戦士のように戦えるし、高いレベルの魔法をかけることもできるんだ。もっとも最初に決めたキャラクターの能力が、すべて12以上じゃないと、魔法戦士にはなれないんだけどね。つまり魔法戦士はT＆T世界のエリートなんだよ。

それからもちろん人間以外の種族もいるぞ。ドワーフ・エルフ・ホビットは他のRPGでも見かけることがあるけど、フェアリー（羽のはえた小さな妖精）とレプラコーン（魔法をつかう小人）はめずらしいね。それにワー・クリーチャー（狼男など）なんていうとんでもないやつもいるんだぜ。

D＆Dとはちがって、T＆Tでは種族は職業を兼ねてはいないんだ。だからドワーフの戦士、ドワーフの魔術師といったように、それぞれ種族と役割を決めなくちゃならない。もっとも種族による能力値の修正があるから、ドワーフは戦士、エルフは魔術師になったほうが有利なんだけどね。

この能力値の修正というのは、最初に振ったダイスの数を、種族の特性にしたがって修正しちゃうことだよ。た



とえばキミのつくったキャラクターの、6つの能力がぜんぶ9だったとしてみよう。人間なら何のとりえもないゴミキャラなんだけど、ドワーフだと種族の修正をうけて、体力度と耐久度は倍の18になってしまうんだ。もっとも魅力は2/3の6になっちゃうけどね。フェアリーみたいな力の無さそうな種族は、体力度と耐久度を1/4にされてしまうから、戦士になるにはちとキツイんだ。最高の18をだしても1/4にされて4.5、切り上げでやっと5なんだからね。

だい33や 能力はこうして生かされるんだ

T＆Tの面白いところは、武器や防具の数がかなりあることかな。もちろんただ数が多いだけじゃ、目移りがするだけなんだけど、そこがデザイナーのケン・セント・アンドレの工夫したところ。すべての武器はそれを使うために必要な体力度と器用度が決められてるんだ。

わかるかな。つまり斧や根棒などは重いから、使うには体力が必要だけど、器用さはそんなにいらない。それにたいして弓などは、体力度よりも器用度のほうが必要なんだ。剣などは両者の中間で、どちらも適当に必要だというわけ。というわけでキャラクターの能力値によっては、とんでもない武器しか使えなかったりするんだから、なかなか面白いよ。

どの防具が使えるか、というのも体力度によって決まるんだ。防具には、それぞれそれを身につけるのに必要な体力度という数値があって、それを全部合計したものがキャラクターの体力度を越えてはいけない、という制限だ。たとえばプレートアーマーは体力度が11必要だけど、レザーアーマーの必要な体力度はたったの2なんだ。だから体力がないキャラは、あまり重武装できないわけだね。

おっといけない。戦士だけがシビアな制限にひっかかるわけじゃないんだよ。じつは魔法のほうにも、同じような条件があるんだ。もっともこちらは知性度と器用度、たとえば第1レベルの魔法を使うには、知性度10と器用度8が必要なんだ。さらに2レベルの魔法は知性度12、器用度9が必要といったふうに、高いレベルの魔法をかけるには、魔術師の能力がアップしてなく

ちゃならないんだ。
それに魔法を使うと、体力を消耗するということも忘れちゃいけないよ。魔法をかけると一時的に体力度が低下してしまうんだ。だから魔術師たるものは、軟弱な肉体であってはならないわけ。うーん、T＆Tの能力値はかなりシビアなものだなあ。
もっともキャラクターの能力が低いからといって、そんなにガッカリすることはないんだ。だってT＆Tではレベルアップすると、能力値を上げることができるんだからね。もちろんそんなにたくさん上がるわけじゃないけど、レベルアップさえすればやがては強力な武器や魔法が使えるんだ。T＆Tの能力値は18が最高じゃないから、20にも30にも上がるんだ。このへんはどっちがいいっていう問題じゃなくて、D&D®とはデザイン思想が根本的に違ってるとしかいいようがないなあ。

だい34や 先立つものはやっぱりお金

てなわけでそれなりのキャラクターをつくれば、T＆Tの冒険の準備はまあ完了したというわけなんだ。あとはもちろん装備を買ったりしなくちゃダメだけどね。
おっと、そうだ。この装備を買うのがけっこうシビアなんだぜ。けっこう値段が高いんだよ。なんせ一日分の食料と水が、マッチといっしょにパックされて、なんと金貨10枚もする世界なんだぜ。ところが最初につくったキャラクターは、D&Dと同じように最高で180枚、最低だとたったの30枚の金貨しか持ってないんだよ。
てなわけでさっきの武器や防具の制限だって、お金の無い貧乏キャラクターには関係のない話。だって買える物がえらく限られてるんだもの。普通のキャラクターが最初に買えるのは、ブロードソード（剣）とレザーアーマーくらい。いやレザーアーマーは高いから、バックラー（小さな盾）しか買えないかな。なんせ食料がなくちゃ冒険ができないしね。
おっと、魔術師は武器代が安くていいなんて考えちゃダメだぜ。T＆Tの魔術師は武器こそロクなものが持てないけど、防具の制限はないんだよ。しかも、それだけじゃない。魔術師は１レベルの魔法は最初から知ってるけど、２レベル以降の魔法は魔術師組合にお金を払って教えてもらわなくちゃならないんだ。それも２レベルの魔法は一つ覚えるのに金貨５百枚、３レベルの魔法は金貨千枚といったぐあいに、たいへんなお金がかかるんだよ。
まあ、そんなわけでT＆Tでは、なかなか欲しいものが手に入れられないんだ。もちろんひとたび冒険に出るようになれば、パーティがどのくらいの財宝を手に入れられるかは、ゲームマスターが決めるんだけどね。でもここでもD＆Dとのちがいがもうひとつ出てくるよ。というのはT＆Tでは、冒険のあいだに手にいれた財宝は、経験点にならないんだ。T＆Tでは経験点は冒険じたいに与えられるものだから、結果として手にいれた財宝の額とは何の関係もないんだ。パーティが大冒険を終えたとしても、その結果としてほとんど財宝が手に入らない場合だってありうるんだよ。
だからマスターがその気になれば、T＆Tではプレイヤーたちを貧乏のままにしておくのも、さしてむずかしくないんだ。もっともあんまり貧乏にさせとくと、飢えて体力がないなどというなさけないことになるから、何事もほどほどにしないとまずいよ。あっ、そこでニヤリとしたきみ、まさかゲームマスターをやってないだろうね？

だい35や さて冒険にでかけようか

てなわけでT＆Tの冒険はわかったかな。T＆Tの特徴はほかにもいくつかあるけど、まあ冒険で実際に試してもらおうかな。そうだなあ、そこの通路を通ってみようか。おっと、罠だ！
さてこんな罠があったときは、キャラクターは自分の幸運度を使ってセービングロールをするんだ。これはまあD＆Dのセービングスローと、基本的には同じようなものだね。幸運なキャラクターほどセービングロールに成功しやすいというわけだよ。
ただし罠などの危険度によって、セービングロールにもレベルがあるんだ。そんなときはダイスを２つ振ってなるべく大きな数をだすか、またはゾロ目をだしてもう一回振るしかないね。ゾロ目を出している限りは、ダイスを何回でも振れるんだから。
もしセービングロールに失敗したら、まあ残念でしたというわけ。だけどT＆Tでは、かわいそうなキャラクター



にもおまけがあるんだ。罠に落ちたかどうかにかかわらず、セービングロールで振ったダイスの数は、そのキャラクターの経験点になるんだ。それにセービングロールのレベルが高ければ、経験点はもっと多くなる。だからピットに落ちまくっていれば、どんな無能なキャラクターでもやがてはレベルアップするというわけなんだ。もっともその前に命が無くなるかな？

次は戦闘だ。Ｔ＆Ｔの戦闘はわりあいにアブストラクト（抽象的）なもので、まずはパーティ全員の合計ヒット（攻撃力）とモンスター側の合計ヒットを比べるんだ。そして攻撃力の大きいほうは、小さいほうに互いのヒットの差だけダメージを与えるんだ。こうして与えたダメージにより、敵をたおせば勝ちというわけ。

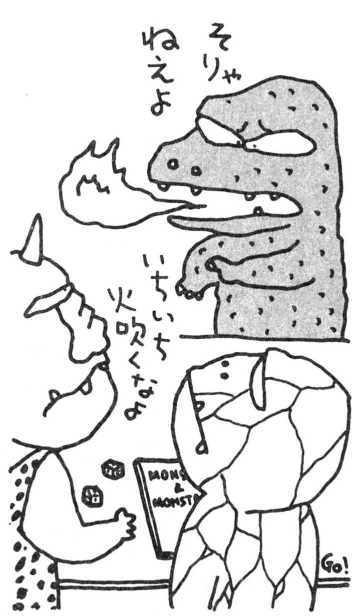
たとえば二人のパーティがともにショートソードを使っていると、どちらもダイスを３つ振れる。それぞれ10と12を出したとすると、パーティ側の合計ヒットは22（ここでは考慮してない個人修正もあるから、いつもダイス＝合計ヒットというわけじゃないけどね）。したがってもし敵の合計ヒットが21以下のときは敵がダメージをうけるけど、23以上ならパーティ側がダメージをうけるんだ。

うけたダメージはパーティやモンスターの中で、できるだけ均等に分割されるんだよ。さっきの例でもし敵の合計ヒットが26点だったら、パーティ側は４点のダメージをうけるんだ。その場合は４点を２人で割るから、それぞれ２点ずつのダメージといったぐあいにね。だからＴ＆Ｔの世界では、魔術師も防具をつけないと危ないんだよ。多少のダメージは防具が吸収してくれるからね。

さて、ここまで説明して、Ｄ＆Ｄやその他のＲＰＧでおなじみのヒットポイント（ＨＰ）がでてこないのに、きみは気がついたかな。じつはＴ＆ＴにはＨＰという概念はないんだ。そのかわり最初に決めた耐久度が、キャラクターの生命力として、ＨＰと同じような役割をはたすんだよ。耐久度もレベルが上がるときに能力値の一つとして上げることもできるけど、Ｄ＆Ｄ（あるいは他のＲＰＧ）でのＨＰにくらべると、Ｔ＆Ｔの耐久度はあまり上がらないんだ。だからお互いケガには気をつけようね。

まだ説明してなかった魅力度は、多くの人の指導者になるための要素とでも考えればいいんじゃないかな。ＲＰＧプレイヤーはすぐに『魅力＝美醜』と考えがちだけど、世の中そんなに単純なもんじゃないぜ。まあＴ＆Ｔでもこの能力をどう生かすかは、ゲームマスターの腕しだいじゃないかな。

だい36や　モンスターにも人格を！



てなところでＴ＆Ｔの紹介はおしまい。ルールの概略はこれでだいたい説明したと思うんだけど、やっぱり本を買って読んでもらうのがいちばんだよ。このコーナーじゃ書ききれないこともいっぱいあるしね。

ぼくの感想を書かせてもらえば、このＴ＆ＴはしっかりしたＲＰＧだと思うんだ。ただしルールの一部が、ゲームマスターの裁量にまかされているところもある。だからこのＴ＆Ｔを活用するいちばん理想的な方法は、ちょっとＲＰＧに慣れたゲームマスターが、またあまりＲＰＧにくわしくない友達といっしょにＴ＆Ｔを買って、最初はベテランがマスターをやってやる、といったぐあいに、まだＲＰＧの面白さを知らない人間を“悪の道”にさそいこむ武器として使うのがいいと思うよ。そんなときにはこの値段がかなり強力な武器になるでしょう。

さてＴ＆Ｔを出したフライングバッファロー社は、だいたい同じスタッフで作った裏ＲＰＧ『モンスターズ！モンスターズ！』というゲームも出してるんだ。このゲームはわざわざ“裏”とことわったことでもわかるように、従来のＲＰＧの逆転版で、プレイヤーがモンスターになるという、なかなかとんで（翔んで？）もないゲームなんだ。

このことを知っていると面白いのは、Ｔ＆Ｔの追加ルールのセクションにくると、最初のうちは簡単に扱われていたモンスターたちが、キャラクターとおなじように６つの能力値であらわされるようになってくることだね。これによるとみなさんおなじみのドラゴンは、最高で体力度450、耐久度900という、まさにモンスターという感じになるんだから、まあ、なんと申しましょうか、えーい、どうやってこんなのと戦うんだ！

てな調子でＴ＆Ｔをつくったフライングバッファロー社のスタッフたちは、わりとモンスターたちに思いいれがあるみたいなんだ。『モンスターズ！モンスターズ！』も、社会思想社から日本語版が出るというし、かわいそうなモンスターたちのファンは、みんな期待して待とう。

RPG FAN CLUB

RPGファン倶楽部

自分たちでRPGしているときのPCやNPCを募集します。
自慢のキャラクターの特徴、イラストを書いてどんどん送って下さい。
エピソードもあればそれも書いてね。

送り先
〒102
東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「RPG-FAN-CLUB」

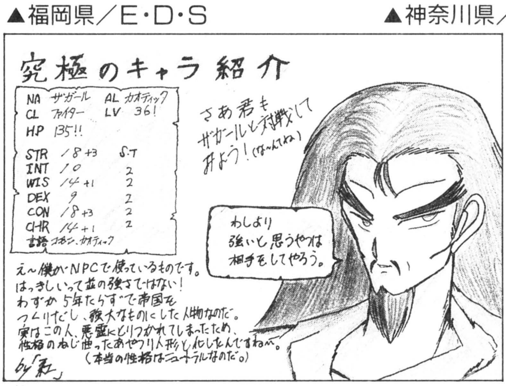
自慢のPC&NPCコーナー



▲福岡県/E・D・S



▲神奈川県/伊沢健志郎



▲愛知県/紅



▲愛知県/DR-ともちゃん-T

ただ今、会員募集中!

●**WANDERER**。D&Dはもちろん、T&T、フォーリナー、トラベラーなどあらゆることをしています。今年より手紙でRPGをするP.B.M.も開始。現在、会員数は170~200名、年齢層は9~27才で平均は17.2才。詳細は60円切手2枚同封の上、資料を請求して下さい。
〒807-01 福岡県遠賀郡芦屋町緑ヶ丘1-1-810 横山信方 WANDERER通信部C-⑦係まで。

●**D.S.T.**。現在、会員20名弱で、大半はまだかけだし。今のところはD&D一色です。〒180 東京都武蔵野市境南町3-18-7 榎本一志まで連絡下さい。

●**H.S.C.**。月1回、D&Dをプレイします。御一報下さい。〒573 大阪府枚方市三栗1丁目24-2 塚本一博。

●**D&Dをひそかに勉強しようとする会。**月1回会誌「EGG」を発行。60円切手同封の上、連絡下さい。〒366 埼玉県深谷市成塚702-2 小林徹まで。

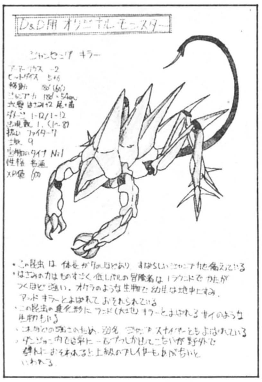
ロマンシアのアイデアいただき!!

▶広島県/D'

※ウウ……、どこかで見たことあるぞ。そう、これはロマンシアの美剣士、いやフレディ王子が前に使っていた武器、環集多槍鞭なのだ。

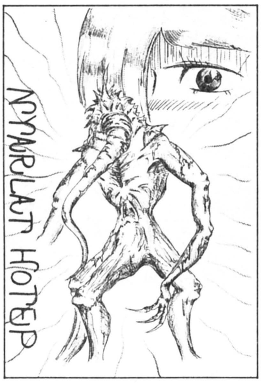


好き好きモンスター



▲広島県／オパ・オパ!!

※久しぶりのオリジナルモンスターのお便りでした



▲兵庫県／池田忠史

※ゲー、なんて気色悪いモンスターなのだ



▲埼玉県／ASK

※ポケット・ドラゴンて書いてあるけど小さくないね

RPG笑劇場



▲北海道／恒内妖

※リカちゃん、理科ちゃん、サイエンス、面白い!!



▲熊本県／およたま

※無知、無感動、淡白なキャラクターの表情がなんともイイ



▲埼玉県／鹿田君菜

※意外！　キミ以外に誰もこのノリはありませんでしたよ

2月号のロスマンズくんへ

君は間違っている。パワーゲームになりやすいD＆Dはダメで、ストーリーゲームのRtoLはよいとはおかしい。RtoLだってストーリーがダメだと、ぜんぜんプレイヤーは喜ばないし、かえってしらける。クトゥルフやトラベラーはよく考えていかなくてはいけない。そのスリルや楽しさは分かる。倒さなくてよい物もたくさんある。でもD＆Dの倒さなければいけないとゆう物もよいと思う。コンピュータなら、ウィザードリィが好きだし、アクションよりもシミュレーションやRPGがよいと思っている。でも、これはそう思う人には分かっても、いやオレはアクション命だ、なんて人にはシミュレーションなんて眠たくなるだけの物だと思う人もいるだろうし、いや、どっちも好きだと言う人もいるだろう。

いろんな考えの人がいるんだから、自由度の高いRPGがいいなら自分で作ればいい。

●長崎県／ヴァレリウス

※この他にもロスマンズくんの意見に対して、いろんなお便りがきました。いや、指輪物語が最高だとかね。ウン、ウン、みんな正しい、と思うね

●2月号にのっていた大阪の單気筒さん！　あなたの「ドラゴン・ティアズ・アーマー」がたいへん好きになりました。私は今、RPGの小説を書いているのですが、その中に登場させたいと考えていますので、詳しい解説を教えていただけませんか？　〒567大阪府茨木市耳原3〜12〜44　松本一樹

モンスター百物語

その5 ハーピーの巻

●イラストと文／大野真実



ヴェルギリウスの「アエネーイス」には大変醜いハルピュイア（ハーピー）が登場する。青白い女の顔をしたこの怪鳥は、鋭い鉤爪をもち、不潔で貪婪（どんらん）、しかも口から出るのは不吉な呪いの言葉と、すべてにわたって忌ましい。

この怪鳥はその呪いの予言をした罪によって地獄に送られる。ダンテ「神曲」によればこの怪鳥は地獄の第七圏二環に棲みつき、醜い茨（いばら）に変身してしまった自己殺害者の魂を喰らって彼らを苦しめているのだそうだ。



私は見つけた 僕は知っている



獣神ローガス
（PC9801シリーズ）

兵庫県神崎郡　後藤清記

『獣神ローガス』の㊙モードを見つけたので、報告します。

まず、ゲームを起動する時にSTOPキーを押して、MS-DOSの入力待ちの状態にします。そして、次のように入力すると…

SPT　–U　–P…不死身モード
SPT　–M　–P…パラメータ設定モード
SPT　–K　–P…１度押したキーの方向に動き続けるモード
SPT　–A　–P…デモモード

なかなか使えますよ。

ティル・ナ・ノーグ
（PC9801シリーズ）

神奈川県横浜市　牛島幹友

とんでもない裏ワザを発見しました。ゲームの途中でユーザーズディスクをドライブ１に、MS-DOSのフォーマットされているディスクをドライブ２に入れます。すると、いきなりメチャクチャな装備になるけど、かまわず戦ってしまう。これが強いのなんの。ほかにも防御力やお金がすごく増えたり、レベルアップすると体力がとてつもなく高くなったりと、ほとんど究極のキャラですね。もちろんアイテムや武器もちゃんと手に入ります。でも洞窟は苦手のようで、そのまま出入りすると画面がバグる危険性が大。必ずディスクを元に戻してください。

ゼリアード
（PC8801SRシリーズ）

愛知県名古屋市　後藤宏高

とってもおいしい裏ゲームのご案内。ドライブ１に「N88-BASIC」を入れて立ち上げた後、『ゼリアード』のディスク２と入れ替えて「FILES」と打ち込む。"ZELI3" と表示されたら、「LOAD "ZELI3"」と入れて「RUN」! すると、『ゼリアードVer0.5』という裏ゲームが楽しめる。はっきり言ってスペースキー連打のゲームだけどね。

同様に、『レジェンド』のディスク１でも、２種類の裏ゲームができる。けっこう楽しめるぞ。

ハイドライド3
（PC8801SRシリーズ）

京都府京都市　坂本篤史

町の人々が夜遊びを始める、という(笑)情報です。夜になると、町には誰もいなくなりますよね。ところが20時ちょうどにリターンキーを押すと、アラ不思議。だーれもお家に帰らない！　番兵までがウロウロ歩き始めるのには笑っちゃいます。ただし、スクロールすると消えてしまいました。

マイト & マジック
（機種不明）

奈良県桜井市　宮崎　智

「エルキューンの町」でタウンの宝物を盗んでヒドイ目にあった人、たくさんいるよね。ところがレベル７以上の僧侶がいれば、あの宝物が取り放題だよ。

方法は簡単！　まずタウンの宝物を盗んだら、すかさずキャンプをして、僧侶に「地上への転送」を唱えさせる。するとタウンガードにも捕まらないでまんまと逃げおおせるのだ。この方法は何回もくりかえせるから、お金とジェムが、がっぽりたまるぜ。

このゲームはすぐ金が足りなくなるから、これを使えばラクだよ！

マイト & マジック
（PC8801シリーズ）

神奈川県横浜市　神田慶子

ケガの功名で見つけたお得なバグキャラ情報です。まず、ソーピカルの地下で老人から渡されたスクロールを、武器屋で売っ払う。（捨ててもいいけど、売ると５ゴールド入るからね）。再び老人のもとへ行くと、老人はまたスクロールを渡してくれるのだが…。なんとキャンプしてみると、３番目のキャラが見知らぬ人になっている！　このキャラ、レベルも体力も恐ろしく高いけど、くやしいことに石化あるいはマヒ状態で使い物にならない。寺院に連れて行っても治らないの。ところが武器やアイテムを山ほど持ってるから、キャンプして身ぐるみはいでしまおう。何回キャンプしても、そのたびに持ち物が再生してるので、取り放題。装備は整うし、売れば金はもうかるし最高よ。ただしお金やジェムの分配は画面がバグるからあきらめましょ。

セーブするとまた元のキャラに戻るけど、心配な人は３番目のキャラだけ入れ替えてやってみるといいよね。

マイト & マジック
（PC9801シリーズ）

京都府京都市　高島康行

ソーピガル→ エルキューン→ ダスクのスクロール運搬は、何度でもくりかえせるって、知ってた？　クエストを達成して老人を訪ねるとまた同じことを頼まれるから、これを何回もくりかえせば、経験値（アガールから）とお金（テラゴルンから）がたっぷりかせげるってわけ。「飛行」の呪文が使えると、ラクにこれを繰り返せるよね。

またまた今月も始まったおなじみのこのコーナー。読者による読者のための読者の㊙・㊢・㊣・㊫情報の広場だよ！　このページがどうなるかは、キミたちの情報しだい。キミたちがパソコンゲームで見つけた情報、裏ワザ、失敗談、なんでもいいからドシドシ送っておくれ。特にこれはスゴイっていう情報を送ってくれた人は、コンプティークネットワークの情報部員になれるよ。情報部員になると、プレゼントや情報部員証、ポイントがもらえるよ。くわしいことは、205Pを見てね。キミたちの手紙、待っているよ！

太陽の神殿

（MSX2）

千葉県市原市　桑原鉄平

便利なコマンドを見つけました。建物の入り口などで白いカーソルが点滅したら、リターンキーを押します。ピッと音がしたところで、「ゆーたん」とひらがなで入力してリターンキー。すると、今まで行けなかった森の中や泉の上を、歩けるようになるのです。

同様に「つっち」と入力したら、今度は歩くスピードが速くなります。「歩くのが遅い！」とか、「障害物が邪魔だ！」とイライラしてた人にオススメのワザです。

ウルティマⅣ

（全機種）

東京都品川区　奥田宗一郎

２月号に引き続き、㊫情報をお届けします。ムーングロウにシャゾムという死にそうな魔法使いがおりまして、この人に「死」と聞くと，「とおりすぎること…」と答えてくれます。ところがこの会話、はじめに「し」のつく言葉ならなんでも成立しちゃうんですね。たとえば、「しまうま」とか「しんぞう」とか、さらには「しんどばっど」「しきもりしょうのすけ」なんて話しかけても、魔法使いは大まじめに答えてくれちゃうのです。「とおりすぎること…」。

ティル・ナ・ノーグ

（PC9801シリーズ）

福島県福島市　片岡　淳

ダンジョンや地上で敵から逃げ回ってるうちに、袋小路に追いつめられることって、よくあるよね。そんなときは、その場でキャンプしちゃえばOK。キャンプから出ると、どんなにしつこい敵でも100％消えてるよ。ただ、ごくまれに、別の敵がいることもあるけどね。

仲間のモンスターにも、武器などの装備をさせる方法を見つけてしまったので、そちらも報告。

①まず、人間（ダーナ）型のモンスターを仲間にする。（ラナンシー、セイレーンあたりが確実）
②そいつに武器や巻物、道具を装備させる。
③それをほかのモンスターと交換する。
④すると、前の人間型の装備をそのまま受け継いだモンスターのでき上がり！（ただし、未装着状態）
⑤キャンプモードにして、持ち物を装着させる。

と、まあ、こういう手順。動物型モンスターは、体力やステータスが優秀なやつが多いので、こうやって武器を持たせれば、まさに鬼に金棒だね！

ミスタープロ野球

（PC8801SRシリーズ）

愛知県刈谷市　浦本征治

コマンドをいくらでも入れられるワザを発見したよ～ん。

①コマンドを終わらせる。②ドライブ１のディスクを開け、試合をする。③ドライブ１にアクセスが移ったら、リセットをかけてやり直す。④再びコマンドで見てみると…。

なんと、①と同じ状態でステップは10、試合は全く行われていないのだあっ。あとは、①から繰り返えせば、何回だってできちゃうよ！

これさえ使えば、選手のケガやスキャンダルもないことになっちゃうし、楽々優勝間違いなし！

スーパーレイドック

（MSX）

長崎県北松浦郡　横尾博宜

パスワードを８つ発見したので、紹介します。

「ZCXAZZZZZZZZZZZ」
レベル137
「211212121212121 2」
レベル217
「110100110010010」
レベル196
「TAISANINARITAI」
レベル194
「HISCOREDASHITA」
レベル154
「HYDLIDESPECIAL」
レベル132
「CHIBIKUROSANBO」
レベル97
「000000000000000」
レベル0

かわいそう物語

（PC88VA）

滋賀県甲賀郡　竹若賢二

いきなりエンディングを見る方法を発見しました。

最初にＶ３モードのBASICを立ち上げ、マウスカーソルを表示します。

（例）MOUSE　1(リターン)
　　　MOUSE　1,,,1(リターン)

それからゲームディスクＡをドライブ１に、ユーザーディスクをドライブ２に入れ、「RUN"END1.BAS"」または、「RUN"END2.BAS"」で、第１部と第２部それぞれのエンディングを見ることができます。

送り先 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル4F　コンプティーク編集部
「私は見つけた!!　僕は知っている!!」係



黒ちゃんの RPG&AVG お助けコーナー

●クロ先生、はじめまして。ぼくはいま『電脳水滸伝』にはまっています。巻の弐で、猛極に襲われて戦うと、あっさりやっつけられてしまいます。何かアイテムがいるのかと思いましたが、なにも見つかりません。どうしたらいいんですか。

〈東京都杉並区・沢田信行〉

●この巻で手に入れたいのは、猛極だよ。戦ってちゃあ、まずいぜ。襲われたら、雪李を逃がすべく、使うんだ。と、話は新たな展開を見せるぞ。

●ボクは今、『リバイバー』をやっています。伝説の剣、2本のうちの善のほうの1本が見つかりません。なんとか悪のほうは見つけたんですけど…。かじやのおやじに話しかけると、「早く見つけなければ、たいへんなことになる！」といわれました。伝説の剣はどこにあるのでしょうか。

〈長野県長野市・神林裕志〉

●善の剣というのは光の剣のことだね。闇の剣を見つけたということは、きっと、ある店に行ってるはずだな。なら「闇の剣を持つと、闇の力に引き込まれる」ことを知ってたはずなのにねー。ほんでは、光の剣を早く見つけんといかんね。キミは4つの洞窟はクリアしたかい？　してれば、あるところへ行くべきなのは、知ってると思う。光の剣は主神アーディスがくれるんだよ。じゃ、がんばれよ。



●はじめまして。ボクは『リバイバー』をやっているのですが、クリスタル大洞穴のうずまき状のところから先へ進めません。どうしたらよいのでしょう。どうかよきアドバイスをお願いいたします。ここがわからないと受験勉強ができません。ボツにしないでください。

〈千葉県八千代市・浅原　亮〉

●おやおや、たいへんだ。雑誌が出るころには、もう受験は終わっちゃってるかな？　大洞穴の地図はもう見つけたかい？　ていねいに歩けば見つかるよ。その地図をじっくり眺めて、行けないところの先に何があるか見てみよう。受験生だから、おまけのひと言だ。「行くべきか、はたまた、行かぬべきか。そもそも、行く必要があるのか。それが問題だ」

●クロ先生、はじめまして。今、『ザ・マン・アイ・ラブ』をやっているのですが、最後のほうがよくわからなくなってしまいます。雑誌を読んでいる男の車に乗れないのです。ドアをたたいてライセンスは見せたのですが…。いろいろやってみたのですがさっぱりわからないのです。どうか教えてください！

〈神奈川県小田原市・名取暁弘〉

●いやー、ほんと、あそこは考えすぎて、わからなくなるところだよね。単純に考えればいいんだ。その男が窓を開けたら、「おいかける」と入れればいいんだ。

●クロ先生、こんにちは。『電脳水滸伝』のことを教えてください。巻の壱で、馬頭の村の長老のところへいったところで、全く、にっちもさっちも行かなくなりました。話し合って、天寿が残ることになりましたが、出ていこうとしても行けません。薬草やいろんなものを、持つ人を変えて、使ってみてもだめ。天寿になにかをつかわせようとすると「ぼくの持ち物を持ちかえってください」と言うだけ。ここへ来るまでに失敗してるんでしょうか。

〈神奈川県横浜市・日吉一茂〉

●このゲームでは、人を「つかう」こともあるって、マニュアルに書いてあっただろう？　天寿をまず手ぶらにしてから、天寿自身を使ってみればいいんだよ。



イラスト／中野　豪

QUESTION ●先生、ボクは『殺しのドレス』をプレイ中なんですが、もう少しのところで、わからなくなってしまいました。横浜のおばけ屋敷の1階から、わからなくなって、先生にお願いするしかないのです。どうか、ボクをお助けくださるよう、お願いします。(持ち物はカイチュウデントウです)

〈大阪府守口市・神山明彦〉

ANSWER ●おやおや、やっぱり、そういう人が出たか。たぶん、キミはまだ、男の死体を見てないんだろう。少し前に戻って、やり直さなきゃいけないよ。まず屋敷に入ったら、1階をよーく探す。死体を発見し、地下への階段を見つけたら、外へ行って、懐中電燈を取って戻る。ちょっと変なんだけど、このゲームでは、懐中電燈を手に入れる前に見つけるべきものを見つけないと、行き詰まってしまうんだ。わかったかな？

QUESTION ●『電脳水滸伝』のこと、教えてください。巻の弐で、雪季がさらわれた後、林に入ろうとすると、「夜はあぶない」と、入れなくなります。宿に泊まったけど、夜のままです。どうしたら、朝になるんでしょうか。

〈東京都世田谷区・白川雄作〉

ANSWER ●まだ、キミは大切な情報を手に入れてないんだ。それは吾子が知ってるぞ。でも、あのじいさん、けちだからなー。ただじゃあ、教えてくれないぞ。

QUESTION ●『電脳水滸伝』を遊んでます。巻の弐で、三娘が林の中に雪季と猛極を探しに行きましたが、どこを探しても、見つからないよー。どこに行けば、見つかるんですか。具体的に教えてください。

〈千葉県松戸市・松田優一〉

ANSWER ●キミはまだ林を探し足りないんだよ。林が深くて進めないなんて、あきらめないで、よくよーく見てごらん。林をよく見ると、進むべき道が見えてくるはずだよ。

QUESTION ●はじめまして。ボクは今、『道化師殺人事件』で悩んでいます。どうしてもゾウの前にバケツを置けません。ズバリ置きかたを教えてください。機種はPC9801で、持ち物は団長の絵、手帳、ナイフ、書類、手紙、ワゴンの鍵、ノート、くぎ抜きです。よろしくおねがいします。

〈新潟県中蒲原郡・島倉芳郎〉

ANSWER ●まずマッコーランの話は聞いてあるだろうね。証拠品をいろいろ見せて、ある情報を手に入れよう。そして、ゾウのわきのエサのバケツの前を何度か行ったり来たりしてごらん。エサが食べられて、空になってることがある。その時なら、ゾウの前にエサがおけるぞ。

そして、空のバケツの中を見ると…。

QUESTION ●『クリムゾン』についての質問です。「緑色のＫｅｙ」はどこにあるのですか。教えてください。

〈東京都多摩市・田口秀信〉

ANSWER ●まったく、なんというストレートな質問だ！　自分がどこまで努力したのか、今何を持っているのかくらい、書いてきなさい!!　そんな奴は「しゃべらずの森」にでも行って、呪われて、舌でも抜かれてこい！

㊞「ちょっと、クロ先生、そんなこと言わずにちゃんと答えてあげてくださいよ」

「大丈夫ですよ。これで、ちゃんとヒントになってますから。よく読んで考えてみれば、何のことだかわかりますよ」)

QUESTION ●初めまして、クロ先生。実はボク『マデリーン』で困っています。困っているところは2つ。①塔の中の麻の実をまく部屋がわからない。その部屋の見つけかた。②井戸から出たところの城の裏の雑木林にいるオオカミをどかせられません。そのどかしかた。この2つのことに答えてくださーい。

〈神奈川県横浜市・水野雅人〉

ANSWER ●まず、①のほうだけど、塔の部屋は1つだよ。だから、たぶんキミはもう、その部屋に行ってるんだ。ただし、キミが鳥を怒らせるようなことをしていると、麻の実はまけないんだ。鳥の巣で、なにか悪いことをしなかったかな？セーブしてある場所に戻って、鳥さんを怒らせないように、巣では必要な物だけを取るようにしよう。そのうえで、やり直してごらん。さて②のほうだけど、キミは川に降りていったかな。あの水を飲んでごらん。体に悪そうだってことが、わかるだろう。役に立つから、汲んでおこう。そして、オオカミには食べ物に川の水をかけて食べさせればＯＫさ。



QUESTION ●クロ先生、こんにちは。『D&D®』の武器の「ジャベリン」について教えてください。ジャベリンはエキスパートルールから使えるそうですが、与えることのできるダメージがわかりません。それから、飛び道具としての使用は可能ですか？　可能ならその射程距離はどのくらいですか？　ジャベリンを扱う時は小型の武器と考えればいいのですか？　教えてください。

〈埼玉県入間郡　ふろど〉

ANSWER ●ジャベリンをマスターセットにある武器表で調べると、「中型の武器、片手で使用可能、ダメージは１Ｄ６、飛び道具、射程は30／60／90」となってるよ。調べればすぐわかるはずだよ。

QUESTION ●ボクは今、『太陽の神殿』をPLAYしています。太陽の神殿を見つけて、中に入ることができたところまではよかったのですが、その中にある「太陽の鍵」というものを、とることができません。まだ、1度もつかってない「鉄の小鍵」を使ってみると、神殿がゆれるのですが…。「胸飾り」の模様の変化と関係があるのかと思ったりもしたけれど、よくわかりません。「革袋」の中の「コパル」をひとつしか使ってないのも、気になります。アイテムは、すべてそろっているはずなのに、なぜなんだー!!!（ただし、どこかにはめることのできるアイテムは、はめたままです。）

どうか教えてください。

〈富山県富山市・浜中　清〉

ANSWER ●大丈夫、もう一歩だよ。中で「鉄の小鍵」を使うのは、神殿を開けるためなんだよ。外へ出てごらん。そして、もうひとつの薬を使って大きくなり、それから…。ほーら、手に入っただろ。でも、そこではエンディングにならない。ちゃんと、そこから脱出できなきゃね。入ってきたところ以外に出口を用意しておいたかな？　ま、がんばってくれ。

QUESTION ●クロ先生、教えてください、『D&D®』ではキャラクターのレベルが上がっても戦闘の時に1回にできる攻撃回数は増えないのですか？　増えるとしたら何レベルになったら増えて、どのくらい増えるのですか？

〈石川県山中町・小野田武〉

ANSWER ●この質問も何回も聞かれたんだ。ファイターが12レベルになると、特殊な条件下においては攻撃回数が増える。それまでは攻撃回数は1回だけだよ。

それからこのルールを使えるのは、キミがコンパニオンセットをちゃんと読んで、それを使っているときだけなんだ。こういった上級ルールを一部だけもってきて使うのは、バランスを崩すからやめたほうがいいよ。よく考えて使おうね。

QUESTION ●『D&D®』の質問が2つあります。
①魔法使いのスペルブックは重いそうですが、運ぶ場合はやはり荷物の重量、エンカンブランスとして計算するのですか？　その場合の重さは？
②魔法使いのアーマークラスが、ペナルティで3下がるとすると、9+3でやはり12として計算するのですか？
教えてください。

〈熊本県球磨郡・池田秀作〉

ANSWER ●スペルブックはエンカンブランスに入るよ。だいたい20ポンド（9kg）だから、コイン200枚分の重さだね。

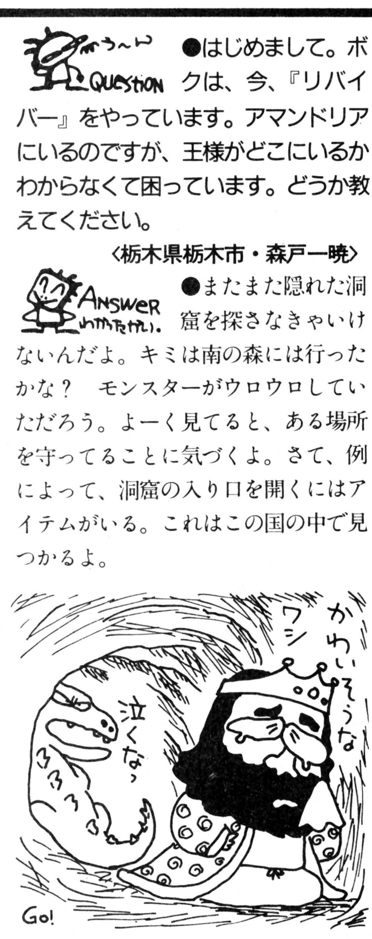
それからマジックユーザーのアーマークラスの質問だけど、これを聞いてきたのはキミだけじゃないんだ。まあ論理的に考えれば、12になるのかも知れないね。でも表をよくみてごらんよ。命中判定の表はAC9までしかないんだよ。だったらACが9以上でも同じことじゃないか。



QUESTION ●はじめまして。ボクは、今、『リバイバー』をやっています。アマンドリアにいるのですが、王様がどこにいるかわからなくて困っています。どうか教えてください。

〈栃木県栃木市・森戸一暁〉

ANSWER ●またまた隠れた洞窟を探さなきゃいけないんだよ。キミは南の森には行ったかな？　モンスターがウロウロしていただろう。よーく見てると、ある場所を守ってることに気づくよ。さて、例によって、洞窟の入り口を開くにはアイテムがいる。これはこの国の中で見つかるよ。



QUESTION ●『クリムゾン』のエンディングを見たぜー！　苦節20日間がついに実った！

ああ、だのに、どうしてだ。「ゴライアの力」がない！　なくても終われたんだよね。レベルを上げるのに苦労はしたけどさ。だけど、このまましゃ気になって、気になって、ほかのゲームを始められないよー。クロ大先生、教えておくれ。いったい、どこにあったんだ。

〈神奈川県川崎市・森田健二〉

ANSWER ●いやー、終わったかい。「ゴライアの力」なしでは、えらい大変だっただろうな。あれはだね、「カミナリ山」にあるんだよ。キミのことだから、きっと行ってはみたんだろうけど、探し方が足りなかったんだね。磁場が不安定で、ワープポイントがパッパッと変わるだろう？

ほとんど全部のポイントは結局、道でつながってるんだけど、ひとつのポイントだけは、「カミナリ山」に入った時に、ポイントを選ぶことでしか行けないんだ。まあ、終わったことだし、のんきに探しに行ってみたまえ。ついでに言っておくと、あれがあると、強力な武器が手に入るんだよ。

●クロ先生、AVGの『セイレーン』でどうしても動物の国の最初のところを抜け出せません。大木ともしゃべったし、キツツキやカエルやポトムたちともしゃべったんです。そこまでいったんですが、その先が進みません。道も同じところばっかりだし、動物の国のはずれにいっても、どこにも出口がないのです。よろしくおねがいします。

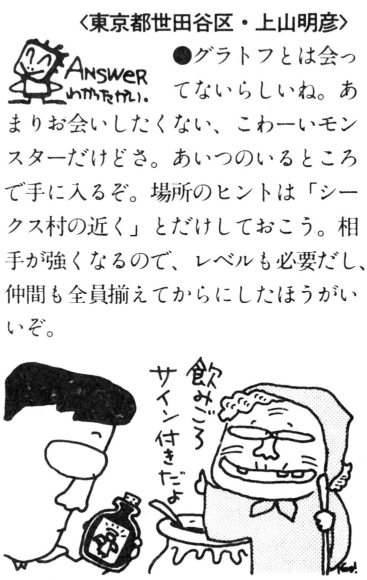
〈神奈川県横浜市・外池志年〉

●ここはやるべきことを済ませれば、ある地点で、なにかが起きて、別の場所に行けるんだよ。でも、キミはまだまだ、すべきことがいっぱいあるよ。持ち物がなにも書いてないけど、なにも持っていないのかな？　まず、動物の国の入り口の像はよく調べたかい？　手に入れるものがあるよ。キツツキと話したというけど、なにかもらったかい？　ヤマアラシは助けてあげたかい？　ビーバーとは会ったかい？　もっと、よーくあちこち歩きまわってごらん。

●『クリムゾン』のことで、質問です。グラトフの毒はどこにあるのですか？　教えてください。

〈東京都世田谷区・上山明彦〉

●グラトフとは会ってないらしいね。あまりお会いしたくない、こわーいモンスターだけどさ。あいつのいるところで手に入るぞ。場所のヒントは「シークス村の近く」とだけしておこう。相手が強くなるので、レベルも必要だし、仲間も全員揃えてからにしたほうがいいぞ。



送り先

〒102
東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「RPG & AVGお助けコーナー」係

●ボクは今、『クリムゾン』をやっているんですけど、「ラプノスの正義」を見つけることができません。いったいどこにあるんですか。仲間は2人そろって3人で旅をしています。持ち物は赤・青・緑・黄のカギとマイクロボート、5つの玉をもっています。どうか教えてください。

〈東京都世田谷区・杉木克行〉

『D&D®』に関する質問に対しての答は、筆者（黒田幸弘）の解釈に基づくものです。

●おっ、かなり良いところまで行ってるね。では、いよいよ、かなり手ごわい敵のいるところへも行くべき時がきたぞ。山の中の遺跡の谷をよーく調べてごらん。外へ出られるぞ。その先に強敵のうようよしている場所がある。そこを探してみたまえ。ところで、まだ、「パドーラの勇気」は手に入れてないのかな？　出発点の町にもう1度戻ってみれば、キミになら、手に入るはずだよ。



●俺はレベル3の魔法使いのレゴラスっていうんだ。

ひょんなことからマスターをやることになっちまったんだけど、『T&T』について聞きてーことがあるんだ。

①キャラクターが左手で武器を持った時も右手と同じに扱っていいんだろうか？

②モンスターレートはキャラクターの能力のうちどれをあてはめるのか？

③対狼男とかで銀の武器を使っても、普通の武器と同じ効果しか与えられないというのはどうも……。

④盾を腕にとりつけるということは、武器やたいまつを持てるのだろうか？

⑤魔物の中には特殊な能力を持っているやつがいるが、どう判定するのか？

ちょっと長くなってしまったが、よろしくたのむぜ。

〈長野県長野市・レゴラス〉

●おや、今月紹介した『T&T』の質問が早くもきてるよ。みんなのほうが進んでるなあ。ボクもがんばって質問に答えよう。

①『T&T』では両手で武器を持てるけど、常識で考えればだれでも利き腕があるね。でもそのあたりは、ルールにはっきり定められていないから、もしキミが面倒じゃないなら、利き腕と反対の腕で持ってる武器の威力を少し減らしたらどうかな。

②『T&T』のモンスターレートは、キャラクターの能力とは直接の関係はないよ。

③これもマスターの好みの問題じゃないかな。『T&T』はこういった細部の解釈については、マスターにある程度の自由裁量が認められてるから、銀の武器で戦うとダメージが増えるとか、あるいは銀の武器以外ではダメージを与えられないといったルールを使ったらどうだろう。

④ふつう盾は後ろ側のヒモに腕をとおして、肩に引っ掛けているんだよ。だから手の先は開いているから、たいまつはもてるんだ。だけど戦闘のときは、後ろにあるグリップを握って、衝撃をうけても盾を落とさないようにするから、武器は持てないね。

⑤魔法を使う怪物や、毒をもつモンスターは、戦闘のルールにあるように扱えばいいだろうね。他の能力……とてもじゃないけど多すぎて書ききれないよ！

最終回 アドベンチャー 体験ノベル

先江　進

アドベンチャーノベルは今回が最終回。いままで読んでくれた皆さん、ありがとう。次号からは、また別の連載でお会いする予定。予定は未定にして、決定にあらず。あれもやりたい、これもやりたいと、頭をしぼっている毎日です。では、そのときもヨロシク！



透明探偵トミー

01

　ここはベルード刑務所の所長室。雑然とした机の向こうにすわっている署長と、そのわきに立っている看守がなにやら小声で話し合っている。部屋の隅にはソファがある。いま署長か看守のどちらかがソファを見たとしたら、世にも不思議な現象を目撃しただろう。ソファの中央が、まるで人が座ったときのようにへこんだのだ。人がいないのにもかかわらず。

　トミーはソファに座って、２人の会話を聞こうとしたが、そこからでは聞こえなかった。そこで音をたてないように部屋の中央あたりまで近づいた。所長は時おり看守から目をそらしてトミーのいる方向にも視線を向けるのだが、彼がいることには気づかない。それも当然、トミーは透明人間なのだから。

　どうしてトミーが透明人間になったのか、そのへんの事情は別の機会にお話しするとして、ベルード刑務所で起こった奇妙な刑務所内犯罪を、いかにしてトミーが解決したのかをおきかせしよう。

　所長と看守は、トミーが近くにいるのも知らないで、話を続けていた。

「所長、誰かからタレコミがあったんですよ、きっと」

「そうだとすれば、しばらくガブリエルの仕事を中断させておいた方がいいな。彼にもそう伝えておいてくれ」

「はい、これから行ってきましょう」

看守のあとをついて行く──────→**02**

そばにあるロッキングチェアーに座って所長を監視する──────→**03**

02

　トミーは看守のあとを追った。１階の廊下を進んで行くと、左右の監房はほとんど囚人でうまっていた。中には看守に向かってご機嫌をとる者もいる。突き当りの階段から地下へ降り、看守は地下の廊下に入る扉の錠前をはずし、監房の並ぶ廊下へと入っていった。おかしなことに、地下の監房には囚人が入っていない。ひとつの監房の前にやって来ると、看守は中の男に話しかけた。

「ガブリエル、どうだい調子は」

「このあいだ預かったやつのが、さっき終ったばかりさ」

「そうか。そいつはベッドの奥にでも隠しておけよ。タレコミがあってな、どうもここで仕事をしているのを感づいたやつがいるらしいんだ。だからしばらく仕事は休みだ」

「そうかい。そいつはやばいぜ。しばらくおとなしくしていよう」

「じゃあな」

　看守は扉の方へ帰ってくる。トミーは看守のすぐあとをつけていったが、急に看守が急ぎ足になり、トミーとの間が開いた。このままでは閉じこめられてしまうかもしれない。

かけ足で看守に追いつく──────→**05**

看守がいなくなるまで待つ──────→**04**

03

　所長がタバコに火をつけて、大きく煙をはき出したとき、煙の向こうでロッキングチェアがひとりでに動きだしたのを見た。所長はさっとそちらへ行きかけたが、途中でなにか見えないものに強くぶつかって倒れた。

「いてっ」



トミーは思わず叫んでしまった。
「だっ、だれかそこにいるのか」
声のした方に手をのばすと、見えない手が所長の手を払いのけようとした。所長はとっさに胸から拳銃を抜き、見えない相手に向かって引き金を引いた。

GAME OVER

04

トミーは、ここで重要な決断を行った。このまま地下から出てしまったら、ガブリエルに会うことができなくなってしまう。トミーは看守が扉に錠前を掛け、立ち去るまで待った。それから音をたてないように、ガブリエルの監房の前までいった。

ガブリエルに話しかける――→**08**
ガブリエルの様子を見る――→**09**

05

トミーは走った。足音が聞こえたので、けげんな顔をして看守が振り返った。
「おい、だれかいるのか」
そういって看守は少し戻り、監房の中をのぞき始め、トミーを通り越した。トミーはそっと出口の扉まで進んだ。扉はしまっている。

扉を開けて外に出る――→**06**
看守を待つ――→**07**

06

扉を開けて外に出た。扉の音を聞いて、看守がこちらを向いた。彼には扉が閉じたところが見えただけなのだが、さきほど音をたてた者が、うまく逃げたのだと思いこんだ。所長の所へ戻り、だれかにガブリエルとの会話を立ち聞きされたらしいと報告した。
「やむをえん。ガブリエルが出所するまで、仕事させるのはやめだ」
このようにして、ベルード刑務所での秘密の悪行は終ったしかしながら、トミーはその真相をしることはできなかった。

GAME OVER

07

トミーは看守が扉を開けるまで待ち、間一髪でうまく外にでることができた。看守は錠前をしっかり掛けた。その瞬間、トミーは行動を間違えたことを悟った。所長はしばらくガブリエルに仕事をさせないといってたのだから、このまま待つだけでは、手がかりは得られそうにない。ガブリエルに会って話をきくべきだった。しかしもう、この扉の錠前を開けることはできない。

GAME OVER



08

トミーが話しかけると、ガブリエルは驚いて、あたりを見まわした。
「だ、だれだ。なんでここにいるんだ」
「さっき看守が入ったときに、うまく忍びこんだんだ」
「嘘をいうな。かりに入れたとしても、看守が帰ってゆくときに、どこに隠れていられるっていうんだ」
ガブリエルは鉄格子から外を見渡した。
「だいたいおまえはどこにいるんだ」

姿を現す――→**16**
透明のままでいる――→**17**

09

ガブリエルは、なにやら四角い板のようなものを布で包み、ベッドの奥に隠した。もしかするとあれは絵のキャンバスかもしれない。絵をかくことがなぜ秘密に行われていたのだろう。それからガブリエルはベッドに横になり、静かになった。

ガブリエルが眠るまで待つ――→**10**
ガブリエルに話しかける――→**11**

10

ガブリエルの寝息が聞こえてきた。つぎの行動は、彼がしばらく眠ったあとに行わねばならない。トミーは待った。1時間ぐらいたったころ、トミーはガブリエルを起こす決心をした。

ガブリエルに話しかける――→**12**
となりの監房の前に行く――→**13**

11

「ガブリエル、ちょっと話をさせてもらえないか」　――→**08**

12

トミーは、ガブリエルの監房の鉄格子越しに話しかけた。
「ようガブリエル、まだ眠っているのかい」
ガブリエルはベッドから起き上がり、鉄格子の外をながめた。
「ちょっと話をしたいんだ」
「だ、だれなんだ。どこにいるんだ」
ガブリエルは姿の見えない声に驚き、トミーがなにを言っても、恐れをなしてベットの中にもぐりこんだままだった。真相は明らかにされなかった。

GAME OVER

13

トミーはとなりの監房の前に行き、鉄格子の中に手を突っこんだ。そして強く壁をたたいた。
「ようガブリエル。まだ眠っているのかい」
ガブリエルは寝返りをうった。しつこくトミーが呼びかけをくり返すうちに、ガブリエルが目を覚ました。
「うるせい。だれだおまえは」
「あんたがぐっすり眠っているうちに、となりの部屋にぶちこまれたんだ」

「そいつは変な話だぜ。地下にはだれも入れないことになっているはずだ」
「オレがあんたのやってることをかぎつけたんで、ほかの連中に伝わることを恐れて、ここへ閉じこめたというわけさ」
「オレがなにをやっているか本当に知ってるのかね」
ガブリエルが絵をかいていると答える――――――――――――――**14**
所長ぐるみで悪行をやっていると答える――――――――――――――**15**

14

「あんたが絵をかいているってことさ」
「なんでわかったんだ」
「オレはあんたがどんな罪でここへ入れられたか知ってるんだよ。それで四角い包を運んでるのを見たときとに、ピンときたのさ。だいたいオレも絵をずいぶん盗んだことがあるしな」
「ほう、そうかい。それじゃあんたにオレ達のことを知られたとしても、うまい話にもってゆけるかもな」
「なんでまた」
「へへ、オレのかいた絵を見ればわかるさ」
　ガブリエルはベッドの奥から包を取って広げ、絵を鉄格子の外へ突き出し、隣の監房の方へ向けた。
「おい、そこからこれが見えるかい」
　本当は絵のことなどまるで知識のないトミーにも、それがメトロポリタン美術館から盗まれたものであることがわかった。新聞に写真入りで大きく出ていたからだ。
「それは、ロートレックじゃないか」
「いやいや、これはオレの作品さ。こっちが本物だ」
　ガブリエルはもう１枚、同じ絵をさし出した。彼は盗まれた名画の複製を、この監房内でかいていたのだ。絵画の世界では、ひとたび名画が盗まれたら、いくつもの複製が作られ、盗まれた本物だと偽られて、黒いルートを通して世界中にばらまかれることが多い。いま、トミーは真相を知った。とちょうどそのとき、看守が廊下のはずれの扉の向こうに現れ、錠前を外した。
「おっ、夕飯の時間らしいぜ」
絵を横取りする――――――――――――――**18**
開けられた扉から外へ逃げる――――**19**

15

「おまえのいってることはおかしいぜ。絵の運搬は看守だけがやっているはずだし、所長がからんでることは、絶対に囚人にわかるはずはない。おまえ刑事だろう。オレ達はなにも悪いことはしてないぜ」
　そういったきり、ガブリエルはもうトミーの話には答えなくなってしまった。真相は明らかにされなかった。

GAME OVER

16

　トミーはコントローラーのボタンを押し、ガブリエルの監房の前で姿を現した。驚いたガブリエルは、そのあとトミーの話には答えようとはしなくなった。真相は明らかにされなかった。

GAME OVER

17

　外にだれもいないので、おびえたガブリエルは、そのあとトミーの声には答えずベッドにもぐり込んでしまった。

GAME OVER

18

　トミーは証拠として、両方の絵をガブリエルの手から奪い取った。空中をさまよう２枚の絵をみて、ガブリエルは腰をぬかさんばかりに驚いた。
「なんだこいつは。お、おいたいへんだ。絵がそっちの方へ飛んで行くぞ」
　その声を聞いた看守も、一瞬度肝をぬかれた。こちらの方へ飛んでくる絵に向かって飛びつき、つかもうとしたとき、看守は見えないトミーにぶつかった。
「いてっ」
「だれだ、おまえは」
絵を持って逃げる――――――――**20**
絵でなぐりかかる――――――――**21**

19

　トミーはすでに真相を知ったので、ここにいる必要はない。トミーは刑務所を脱出し、警察に急いだ。
　警察が刑務所を捜査したときには、その中で名画が複製されていた証拠はなにも残されていなかった。トミーが地下から抜け出したあと、ガブリエルと看守の会話を想像してみるがいい。ガブリエルは隣の監房にいるはずのトミーのことを看守に話すだろう。看守は、そんな男はいないという。ガブリエルは、名画の複製のことを話してしまったことを告げる。看守はだれかがしのび込み、うまくガブリエルをだましたと考え、そして証拠を消す。というわけで、

GAME OVER

20

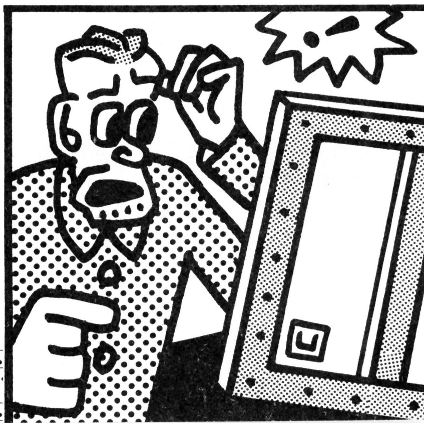
　トミーは扉に向かって走った。空中を飛んでゆく２枚の絵に向かって、看守の拳銃が火を吹いた。血が廊下に飛び散った。しばらくすると、絵が２枚とも床に落ちた。

GAME OVER

21

　トミーはキャンバスで看守をなぐった。倒れるまでなぐり続けた。看守がふたたび意識を取り戻し、目を開いたとき、自分のホルスターに入っているはずの拳銃が空中に浮き、こちらに向いていた。
「大きな声を出すんじゃない。オレの命令どおりにしないと、この拳銃が火を吹くぜ。まず２枚の絵をガブリエルが持っている布で包むんだ」
　看守が２枚の絵を布で包み、いわれるままに扉を出て、１階に上がった。彼が１階の廊下を歩いて行くとき、囚人達は、いつものように四角い包みを運んでいる看守の後ろ姿が、少しふくらんでいるのには気づかなかった。
　背中に拳銃を押し付けられたまま、看守は車に乗り、町の警察に出頭し、すべてを自白した。トミーは秘かに拳銃を看守のホルスターに戻すと、ゆっくりと警察から立ち去っていった。

THE END



AVG WORLD

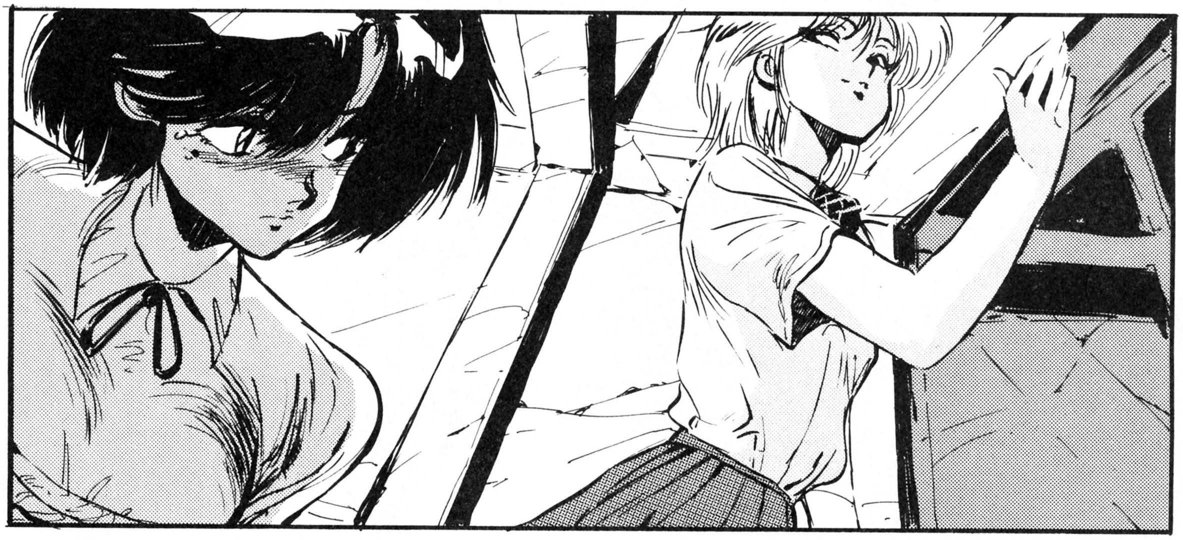
Concept & script : KUROHDO MATSUGAE
Visual Work : BLACK POINT



ACT13：大逆転——Turn! Turn! Turn!

MIHO

財宝、滝沢さんの生いたち……が次々と。でも、もっとショッ



「姉小路さまが『敵』のボスで、わたしをあやつっていたなんて……」

わたしは、ぼう然として滝沢さんのギラギラ光る眼を見つめた。

「それに、姫のおじいさまが、あなたのお母さんを狂わせ、死に追いやっただなんて……信じられない、わたしには信じられないわ！」

滝沢さんは、わめいて顔をそむけようとするわたしのほほを両手ではさみつけ、ばかにしたように笑った。

「……そう。じゃ、あなたの署名運動は、やっぱり白雪のさしがねでなく、あなたの単独行動だったのね」

「そ、そうよ……」

「まあ、当然かもしれないわね。白雪和子は、聖エルザの隠された財宝を守ることしか頭にないんでしょうから」

「財宝……？　いったいそれは何のこと？　姫は、聖エルザのために戦ってるんじゃないっていうの」

わたしは驚いて聞き返した。

「あなたが白雪たちと別行動をとっていたのなら知らないのもムリないけど、土曜日の夜にね、宇奈月っていやらしい男が、わたしの高尾山の屋敷に忍びこんできたから、秘密を洗いざらいぶちまけてやったのよ……」

滝沢さんはわたしを離し、窓もない小部屋の中をゆっくり歩きまわりながら、恐るべきことを語りだした。

聖エルザに伝わる隠された財宝のこと……財宝を守れと前学園長に五角形のペンダントを託された5人の少女のこと……そのひとりが滝沢さんの母親だったこと……母親が姉小路の一派にその秘密をもらしてしまったこと……前学園長が高尾山の屋敷に母親を閉じこめたこと……そして、そこで生まれた滝沢さんの数奇な運命……。

「おまけに、せっかくこの地下通路の入口の手がかりを教えてやったのに、宇奈月たちのおかげで、母との唯一の思い出の場所だった屋敷までが炎につつまれて失われてしまったのよ。どう、織倉さん、これでもわたしが白雪をうらんじゃおかしいっていうの！」

「…………」

「あまりのショックで声も出ないようね。でも、おかしいわね。あなたなら、少しくらい知ってると思ったのに」

「え──？」

「だって、あなたのご両親は、前学園長白雪高太郎のもとで働いていた、最

前号までのあらすじ

聖エルザ学園を『敵』の魔手から守ることを誓い合った5人は、『聖エルザ・クルセイダーズ』と名乗って団結する。

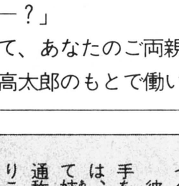
彼らの抵抗に手を焼く『敵』は、切り札として姉小路征司郎、通称『若』を送りこんできた。

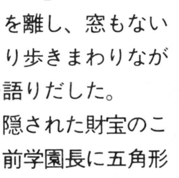
彼は新・風紀委員会と教頭らをあやつり、新・風紀規則という強引な規則を作って生徒たちの弾圧を開始する。

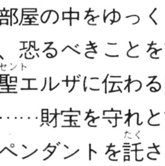
ミホは仲間の反対をふり切り、その規則を廃止するため生徒総会を開こうと努力する。が、『若』はそれを逆に利用し、生徒総会の場で姫と対決、打ち敗ることによって生徒の支持獲得とクルセイダーズの追放をたくらむ。

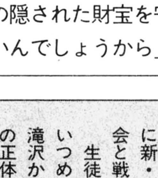
一方、姫をかたきと狙う滝沢礼子は、『若』の人質にされかかったミホを奪い、それを知らないオトシマエたちはミホ救出のために新・風紀委員会と戦う。

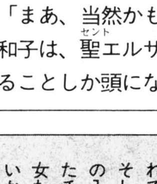
生徒総会で追いつめられる姫、滝沢から『若』の正体を知らされて驚くミホ、そして隠し通路の入口を発見したチクリン。彼女たちの運命やいかに……!?


織倉美保


小栗まなみ


乙島恵利


白雪和子


宇奈月京平

意外な秘密
クなことが!?

後の部下だったんでしょ？」
「な、なんですって――!?」
意外な事実をつぎつぎ聞かされ、わたしの頭はメチャメチャに混乱していたけど、滝沢さんが最後に突きつけたことばは、それまでのどんなことよりもわたしを驚かせた。
「あら、それも知らずにあなたは聖(セント)エルザにやって来たの！」
わたしは思わずコクンとうなずいた。
滝沢さんは得意そうに語りつづけた。
「わたしが知ったのは、つい数日前のことだけどね。ほら、この部屋からのびる地下通路の一方が、執務室につながってるって言ったでしょ。姉小路征司郎(あねこうじせいしろう)が数週間前からそこを使うようになったので、わたしは何度かそこに忍びこみ、彼の持ちこんできた書類なんかを調べたのよ。母についてのファイルがあって、それで母を拷問(ごうもん)したのが姉小路の手の者だという確たる証拠をつかんだわけ。そしてあなたのご両親のファイルもあったわ」
「そこには、何が書いてあったの？」
「白雪高太郎は、財宝をひとりじめするつもりだったらしいわ。だから、財宝がまだ手つかずのままだということを知らせたのは、たったふたり、あなたとわたしの母親だけだったのよ。あなたの母親は、昔から白雪につかえていた織倉という家のただひとりの生き残りの息子と結婚し、表向きは商社員の夫婦、裏では白雪の手足となって財宝の秘密を守りつづけていたのね。わたしの母は白雪に虐待(ぎゃくたい)されたのに、あなたの両親は祝福されていたというわけよ」
(知らなかった……パパとママにそんな秘密があったなんて……)
そのとき、わたしの頭を、ある恐ろしい考えがよぎった。
(ま、まさか――!?)
「た、滝沢さん！　それで、わたしのパパとママのファイルは、どんなふうに終わっているの？　教えて、どうか教えてちょうだい！」



「急に興奮して、どうしたのよ。ええとね、たしかあなたの両親と白雪の息子、つまり白雪和子の父親との交渉を妨害する工作員をヨーロッパに派遣したとかなんとか、そんなところで終わってたと思うわ」
滝沢礼子は、それがどうしたと言わんばかりの顔でわたしを見返した。
「妨害工作ですって？」
「そうよ。思い出したわ。『1月7日、作戦完了』それが最後の記述よ」
「1月7日――!?」
その日付を聞いたとたん、わたしは心臓がとび出しそうになった。わたしの生きてきた15年の人生の中で、深い傷のように心に刻みつけられた日。

「ど、どうしたのよ、織倉さん？　顔がまっ青だわ……」
ぼう然と立ちすくんだ滝沢礼子の姿が、みるみるぼやけ、崩れていった。涙がとめどもなくあふれてきて、わたしの視界をふさいでしまったのだ。
「そ、その日は……」
わたしは涙にむせながら声をしぼり出して言った。
「パパとママの乗ったアルプス越えの列車が……爆破された日なのよ！」
「な、なんですって！　じゃあ、あなたの両親は、姉小路の手の者に……こ、

殺されたっていうのっ!?」

HIME 1

『若』のことばに酔いしれる聴衆。ついにホコ先が私にむけられた！



体育館は、フロアもスタンドも、割れんばかりの拍手と歓声がうず巻いている。『若』の演説が終わったわけではない。彼がひとこと言い終え、ほんのひと息つくたびに、生徒たちはくり返しくり返しわきかえっている。いや熱狂の度合いはそのたびに果てしなくエスカレートしていくのだ。

『若』の弁舌は恐ろしいくらいたくみで、生徒は男女、中等部高等部を問わず完全に酔いしれている。彼がときどき見せる、ばかにしたような目つきとうす笑いさえ、彼の魅力をさらにきわだたせるだけだった。

「ぼくが言いたいのは、聖エルザが真に進歩的な、真のエリートの集まりにほかならないということなんです。もう、『お嬢様学校』だとか『歴史と伝統』だとかいう、世間のおしつけたレッテルにしばりつけられる必要はないのです。学園も、そこからの脱皮を目ざして男女共学化に踏み切ったわけですが、ぼくら生徒が学園の意図たる理想を完全に理解していたなら、女生徒の暴行事件も、新・風紀規則などというものもなかったはずでしょう？」

『若』がそう問いかけると、生徒たちは「そうだ！」「その通りよ！」と口々にわめき、拍手を送った。女の子のなかには、感きわまって泣きだす者さえあった。

その大騒ぎのなか、後方の入口から空手部の三人組と伊勢がこっそりと入ってくるのが見えた。急いでそっちに走っていったキャティに、地下通路の穴掘りでひどく汚れた松岡が、ぐったりとうなだれて首を横にふった。

（ミホは救出できなかったのね……）

『若』の独壇場はさらに続いた。

聖エルザを立て直すのは学園側ではない、生徒自身なのだ、新・風紀規則をやめさせることはもちろんだが、それだけでは足りない、新体制だ、生徒の手による改革、新体制の樹立こそが必要なのだ！……『若』はこぶしを高くつきあげ、声高らかに宣言した。

今や満場総立ちになっていた。

「しかし、みなさん、この中にはぼくの意見に反対だという人も、まだいるかもしれないのです。そう、たとえば白雪和子さんです。彼女の祖父である前学園長は、昨年まで長い間聖エルザを支配し、古くさい名門女子校に生徒たちをおしこめていました。新・風紀規則に象徴される男女差別も、もとはといえば前学園長の精神に発するものなのです。聖エルザーの才媛である彼女が、その精神を理解してないはずはありません。白雪和子さんこそ、学園を革新しようとするぼくに、もっとも反対している人なのです——！！」

『若』が私をピタリと指さした。

たちまち生徒たちはシンと静まりかえり、その視線を私に集中させた。どの目も一様に血走り、ギラギラと憎悪に燃えたつようだった。

「さあ、白雪さん——」

『若』が誘うように呼びかけた。

だれかがドンと私の背をおすと、つぎつぎに手がのびて私を前へ前へと突きだしていった。ふたたび体育館は狂ったような叫びにつつまれた。しかしそれは、さっきまでの歓声ではなく、まるで私の死刑を要求するような、恐ろしい怒号の渦だったのだ——！！

CHICK LIN

み、水谷がなんだってゆーのっ。あたしは聖エルザを救うんダ!!

祭壇のうしろの壁からヌッと現れた人物の顔を見たとたん、あたしはクルッとまわれ右し、ピューッとその場を逃げだそうとした。

けど、その人間ときたら、デッカイ図体してるくせに信じられない身軽さであたしの頭上をひとっ飛びし、体を一回転させると、あたしの目の前にスタッと着地した。そして、丸太ン棒みたいな腕をグッとのばし、あたしの首筋をおさえつけた。――そう、ソイツは、あの水谷だったのヨ!

ここは『開かずの部屋』の真下の礼拝堂。古い地下通路の手がかりになる抽象画の写真をうっかり握りつぶしちゃったことで、あたしは通路の入口がここにあることを知ったのヨ。つまり、あの絵がらは5か所の入口をまずローマ字で書き(欄外を参照)、それぞれを横に3等分し、5つおきに15個規則正しく並べたものだったワケ。グシャグシャにしたら、たまたま離れてた3個がくっついて見えたのヨ。規則さえわかればカンタン。そのうち『演壇』『井戸』『執務室』はすでにわかってる場所で、『馬車置場』なんて今はもうないから、残りの『礼拝堂』にやって来たんだけど……。

「く、苦しいっ。放してヨっ!」

あたしをものすごい力で持ちあげてる手からのがれようと、手足を必死にバタつかせたけど、ビクともしない。

「おまえひとりか?」

「そ、そーヨ。あんたなんかにかまってるヒマないんだかンねっ。オトシマエには黙ってたげるから、放してヨ!」

「なにをそんなに急いでいる?」

「あんたなんかにゃカンケーないことかもしンないけど、聖エルザが今まさに姉小路って大悪党にノッ取られようとしてんの。学園の危機なのヨっ!」

「なんだと? 姉小路と白雪がくだらん口論をして、どっちが勝つかっていうだけのことじゃなかったのか」

「あたしだってそー思ってたわヨ。けど、それどころじゃないの。姉小路のまるで魔力のあるみたいなオシャベリとズルがしこさで、いまや学園中の生徒がとりこにされかかってンだから!」

「それは、本当か――?」

水谷の力がスッと抜け、あたしは床にオシリから落ちちゃった。乱暴にあつかわれてカーッと頭に血がのぼったあたしは、思いっきり怒鳴った。

「ウソじゃないワっ。あんた滝沢の味方になったらしいけど、聖エルザがアイツらに支配されちゃったら、姫への復讐もなにもあったもんじゃないわヨ。いっくらあんただって、聖エルザの全生徒を相手にして闘うことなんてできっこないじゃないのっ!!」

水谷はムッツリ黙りこみ、じっとあたしの顔を見つめた。

「わ、わかったンなら、そこどいてヨ。もう姫でも姉小路に対抗できないわ。こーなったら、あとはミホちゃんをなんとか探しだすしか、アイツをやっつける方法がないんだから!」

「みほ? 織倉美保がどうして……」

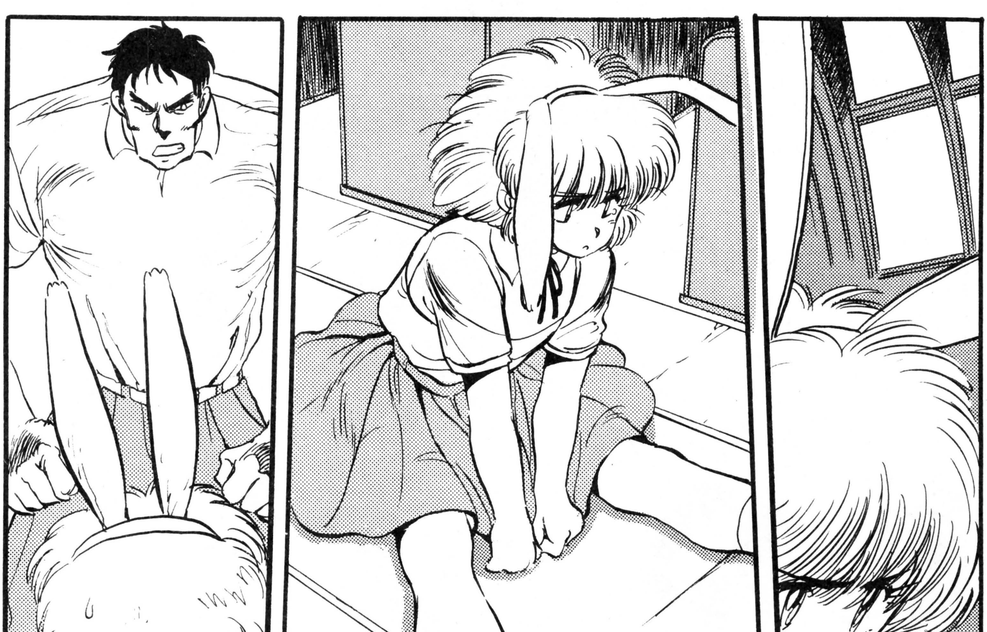
水谷がピクッと眉をつりあげた。

そのときだった。あたしの後方、水谷が現れた壁のはめ板の間から、細い悲鳴が聞こえたのダ。

「ミ、ミホちゃんの声……」

ハッとふり返ったあたしは、次の瞬間、太い腕に軽々とかかえられていた。

「な、なにすンのっ!?」



ACT12 解答

図の右側を上にし、横に15等分する。仮に上から①、②…⑮とすると、①⑥⑪・②⑦⑫・③⑧⑬・④⑨⑭・⑤⑩⑮の順に並べかえてみればよい。すると『講堂、演壇、床』『執務室、壁』『講堂、わき、井戸』『礼拝堂、祭壇』『馬車置場、うまや』とそれぞれ読める。

KOKKURI ボクってなんて頭イインだろ。ここまで調子よかったけど、

「ダメだよ、オトシマエ。『若』の計略を証拠だてるものなんか、メモひとつ残ってないよォ」

ボクはマホガニーの机のひき出しをすべて調べ終え、ガックリうなだれた。

「こっちもだ。アタイたちの襲撃にそなえて、ヤバイもんはみんな持ち出しやがったにちがいねえ……」

書類棚を調べていたオトシマエが、アゴの汗をTシャツの肩の部分でぬぐいながらつぶやいた。

執務室を警護していた新・風紀委員会を倒したボクらは、ミホちゃんをあらためて探してたんじゃ生徒総会に間にあわないと判断した。空手部の4人に総会の開かれている体育館に行くように言い、ボクとオトシマエは『敵』の陰謀の証拠となるものを探すことにして、執務室に残ったのだ。

「しゃーねえな。あきらめて総会に出るか、姫も心配だし……」

「うーん……あ、待てよ。ねえ、オトシマエ、たしかミホちゃんは何者かにさらわれたって言ったよね？」

「ああ。きっと滝沢と水谷のしわざだ。ミホがいなきゃ、『若』もアタイたちもこまることを見抜いてたんだ。両方のあわてぶりを、どっかで笑ってやがんだぜ、ったく」

「そ、それだよ！　いいかい？　もし、滝沢たちがミホちゃんを隠し、なおかつボクらの行動や生徒総会のなりゆきを見守ろうとするなら、どこに身をひそめてると思う？」

「そーか。聖（セント）エルザの構内……しかも、アタイたちの知らない場所――」

「つまり、古い地下通路の中ってわけサ。行ってみよう、オトシマエ！」

「おうっ!!」

ボクらは、先を争って執務室の壁の隠し扉（とびら）の中にとびこんだ。ナワばしごをおりていくと、途中に空手部の連中が掘った横穴があり、タテ穴はさらに10メートル以上もつづいていた。

「コックリ、てめェ、ヘンなとこさわったらしょーちしねえぞ！」

あわててライトも持たずに穴の底におり立ったボクらは、ひんやりとした暗闇を手さぐりではい進んだ。

（ン？　行きどまりかな――）

重そうな木の板だ。ノブが手にふれる。ドアだったのだ。耳をつけると、かすかにむせび泣きが聞こえてきた。

「……そう、あなたの運命も悲惨なものだったのね……」

泣き声にかぶさるように聞こえてきたのは、やっぱり滝沢の声！

ボクはオトシマエがとめる手をふりはらい、無我夢中でドアを開けてとびこんでいった。

「ミ、ミホちゃん――！」

最初に目に入ったのは、椅子にしばりつけられ、涙で顔をクシャクシャにしたミホちゃんだった。そして、ボクらに気づくやいなや、滝沢がパッと横にとびすさった。

「ミホちゃんをこんなに泣かせて……なんてヒドイことをするんだっ！」

ボクはたまらず怒鳴った。

「ち、ちがうのよ、コックリさん！滝沢さんはわたしに、パパとママが……わたしの両親が、姉小路の一味に殺されたってことを教えてくれたの」

ミホちゃんが首を激しく横にふり、しゃくりあげながら言った。

「ミホの両親が『若』に……そ、それはホントなのか、滝沢!?」

オトシマエが問いただした。

用心深く身がまえ、ボクらのほうを鋭くにらみつけた滝沢が、黙ったまま小さくうなずき返した。

ミホちゃんが涙声で言った。

「わたしはバカだった……両親のかたきとも知らずに、姉小路にあやつられ、利用されてたなんて……。わたしは、どうしても生徒総会に出る。もう聖（セント）エルザを救うためだけじゃない。姉小路の悪だくみをあばき、両親のかたきをうつのよっ！」

「そ、そうだ。姫（ヒメ）と『若』の対決はもうとっくに始まってるころだよ。はやく行こう、ミホちゃん！」

ボクはミホちゃんのロープをほどこうと、一歩前へ踏みだした。

「まって、コックリさん。わたし、ロープは滝沢さんに解いてもらうわ」

「え――？」

「滝沢さんのお母さんも、姉小路の一



ヒラめいちゃったもんねー♡……と、その後がアッと驚く逆転、また逆転!

味に拷問さえされなければ、あんな不幸なことにならずにすんだのよ。姉小路は共通のかたき——うらみをはらそうという滝沢さんの意志でわたしを解放し、生徒総会に送り出してほしいの。お願い。滝沢さん、ロープを——!」

ミホちゃんは決然とした声で、横に立つ滝沢礼子に呼びかけた。

同時に、ボクとオトシマエの視線も、滝沢ひとりにそそがれた。

滝沢が一瞬うろたえるのがわかった。よく見れば鋭い眼は赤くなっており、ほほには涙のつたった跡がある。

(そうか、ドアの外で聞いたことばは、ミホちゃんへの同情だったんだ……)

「ねえ、滝沢さん……」

ミホちゃんが身をよじって訴えた。

「……い、いくら頼んでもムダよ。わたしには、白雪も姉小路も敵。どっちが勝とうが、敵の片方が減るだけ。どっちも苦しんで傷つけあうがいい。織倉さんは渡さないわっ——!」

そう言いはなったとたん、滝沢はすばやくミホちゃんのうしろにまわりこみ、細身のナイフをひらめかせた。

「キ、キャーッ!」

ミホちゃんが思わず悲鳴をあげた。

が、ナイフはロープを切っただけだった。滝沢はミホちゃんを乱暴に立ちあがらせ、ノドにナイフをつきつけたまま、反対側のドアのほうへあとずさっていった。

と、そのときだ。滝沢の背後でドアが開き、巨大な人影が入ってきた。

「オ、オトシマエにコックリさん!?」

声をあげたのは、ナ、ナント、水谷のわきにかかえられたチクリンだった。

「あら、トンマさんまで……これで完全に形勢逆転ね。ふたりを傷つけたくなかったら、動くんじゃないよ!」

(生徒総会どころか、サ、サイアクの事態になっちゃったよーっ!)

ボクとオトシマエは、どうすることもできず、こぶしをふるわせた。

が、つぎの瞬間、まったく思いがけない光景が展開した。水谷が、ナイフをかざす滝沢の手首をおさえつけたのだ!? 滝沢がウッとうめき、ナイフを床にとり落とした。

「な、なにをするの、水谷!?」

「その娘を離してやれ……」

水谷は滝沢にむかってそう言うと、チクリンをゆっくり床の上におろした。チクリンは、苦痛に表情をゆがませた滝沢の手からミホちゃんを奪い返し、急いでボクらのほうへ来た。

「これでおまえらの望み通りのはず。好きなようにするがいい……」

重々しい声で水谷が言った。

ボクは、今にも倒れそうなミホちゃんの体を抱きとめたけど、何がなんだかわからず、ボー然としていた。

「コックリ、ぐずぐずすんじゃねえ。ここはアタイにまかせろ。おまえはチクリンといっしょに、ミホを姫んとこへ送りとどけるんだ!」

オトシマエに怒鳴りつけられ、ボクはハッと我にかえった。執務室側のドアを開け、ミホちゃんの手を引いてまっ暗な地下通路を必死に駆けだした!



HIME 2

もう賛成とも反対とも答えら
思わず神に祈る私の耳にとど

私の背中を突いたのは、新・風紀委員会でも、一般の男子生徒でもなかった。少なくとも聖エルザの学園生活を2年以上経験している、クラスメイトの女の子たち。その中には、もちろん中等部時代から親しくしてきた仲間が何人もまじっている。

彼女たちの目の中には、まるで鬼火が燃えているかと思えるほど、妖しい光を一様にたたえていた。

「さっさと発言台へお行きなさい！」

「そうよ、白雪さん。姉小路さんのご意見にどんな異論があるのか知らないけど、お答えしなさいよ！」

「さあ、はやく！　はやく！」

彼女たちのヒステリックな罵声をあび、もみくちゃにされながら、私は気がつくと最前列のところまで来ていた。ダメをおすように肩を強く突きとばされ、私は発言台の前に、ちょうど『若』の前にはいつくばるような形で倒れてしまった。マイクを握った『若』が、人目につかぬ笑みを浮かべた。

「白雪さん。聡明なあなたのことだ、ぼくの今まで言ったことの正当さは、十分理解していただけたと思う。そのうえでまだ、ぼくの意見に反対だとおっしゃるなら、それはあなたが属する白雪家の、聖エルザの支配権をあくまで守りたい、学園のファースト・レディとしての地位をだれにも渡したくないという、エゴイスティックな気持ちがあるからじゃないですか？」

『若』は私を見おろし、からかい、あざけるような声で言った。

しかし、オーバル・ホールを埋めつくした全生徒の反応は、そんな私的な心情まであばきたてようとする『若』の行き過ぎをとがめるどころか、嵐のような拍手と歓声でむかえたのだ。

私はよろよろと立ちあがり、発言台へむかった。発言を拒否したりすれば、それこそパニックになり、暴徒と化した生徒たちに何をされるかわからない。

『若』がマイクを突きつけた。

「さあ、答えてみろ、白雪。ぼくの意見に賛成か、それとも反対か——」

『若』の声は、文字通り悪魔のささやきに聞こえた。彼は、事態がすでに私が賛成、反対のどちらと言おうとも大差のないところまで来ていることを、確信しているのだ。

「どうした、さっさと言え！」

「私たちはごまかされないわよ！」

生徒がつぎつぎ叫んだ。スタンドの中等部からはものが投げこまれ、フロアの高等部の生徒は、つぎつぎ列を乱して発言台におし寄せ、新・風紀委員会が必死におしとどめている。

（ああ、もうおしまいだわ。ミホが駆けつけ、『若』の陰謀を生徒たちの目の前にさらけだしてくれるのでもなければ……でも、こんな騒ぎでは、たとえ駆けつけてくれたってこの発言台までは近づけない……神よ、お救いください!!）

私は思わず目をとじ、胸に十字を切った。

と、そのときだった。私の祈りが天にとどいたかのように、耳をつんざく罵声と叫びの中から、ミホの細い声がはっきりと聞こえてきたのだ。

「姫、わたしよ、ミホよ……」

（ミホ……ほんとにミホなの？）

私はあわてて周囲を見まわしたが、どこにも彼女の姿はない。通信機だって、この騒音の中ではしっかり耳にあてるのでもなければ聞こえるはずがない。それなのに、ミホの声はまるで耳のすぐそばで話しかけてでもいるかのように……そう、まさに天からの天使のささやきのようにとどいたのだ。

「姫、道をあけるように言って。わたしが発言します——！」

私は信じられない気持ちをおさえ、あわててマイクをかかげた。

「みなさん、お静かに……お静かに願



れないわ！
いた声は…

います。ただ今、私にかわって意見を述べてくれる方が会場に現れました！」

だが、騒ぎはいっそう大きく、手のつけられないものになった。

「それは、いったいだれだ！」

「逃げようっていうのか！」

「いいえ、私は逃げも隠れもしません。その人は、みなさんがたった今支持した新・風紀規則の廃止を最初に訴え、この生徒総会を開くために大きな努力をした人──織倉美保さんですっ！」

ミホの名前が私の口から出たとたん、狂気にとりつかれたような群集の騒ぎが、みるまにおさまっていった。道をあけるように言う必要もなかった。コックリさんとチクリンに左右を守られたミホが進むにつれ、群集の中にパックリと広い通路が開けていった。

ミホは、署名運動のつらい日々の間、高等部の生徒のほぼ全員を個人的にまわり、サインしてほしいと一生懸命に説得していった。だが、『若』の弁舌にのせられ、まわりの人たちの雰囲気に同調して新・風紀規則反対を声高に叫んだ生徒たちの多くは、ミホの話に耳をかそうともせず、必死の頼みを冷たくことわったのだ。たとえサインした者であっても、迷惑そうにイヤイヤ応じるか、一度は拒否し、あとでこっそりしてやったかなのだ。

ほとんどの者が、ミホの顔も名前も知っており、少なからず負い目を感じている。だから、彼女の名前とその姿は、この場に絶大な力をおよぼした。

「ミホ……」

発言台にのぼろうとするミホに、私の手が自然にのびた。

『敵』につけこまれるのを怖れ、一貫してミホの署名運動を無視する態度をとりつづけてきた私だが、今はミホに対する感謝の気持ちでいっぱいだった。窮地を救われたことはもちろんだけど、ミホの展開した運動があったからこそ、生徒たちの間にこれほどの爆発力のある、新・風紀規則や学園のやり方に対する不満の気持ちが芽ばえたのだ。



「ありがとう、ミホ」

発言台にのぼったミホに、私はそっとささやいた。こんな場でなかったら、しっかりと抱きしめてやりたかった。

ミホはコクンとうなずき、マイクを受けとって生徒たちのほうへむき直った。チクリンから『若』の発言内容を聞いているらしく、少しのためらいもなく話しはじめた。

「新・風紀規則を廃止して学園を正常化したいというわたしの気持ちが、みなさんに理解していただけたようで、とてもうれしく思います」

整然とした拍手が起こった。

「とくに、署名運動に協力してくださった方々には、お礼の言いようもありません。非力なわたしでは、とても数を集めることは不可能でした。陰でこっそりと署名を集めてくださった方がいらっしゃったから、ようやく生徒総会にこぎつけられたのです。その方とは、姉小路さんです──」

体育館中がオーッとどよめいた。

ミホは全体が静まるのを待ち、唇をちょっとなめてから口を開いた。

「でも、それはなんと、恐るべき陰謀を実現させるためだったのです！」

ミホが一段声を高めてそう言いはなつと、生徒たちがざわめきだした。

ミホがふたたび口を開こうとしたときだった。

ドドーン！

耳をつんざくような轟音とともに、体育館の片側の窓ガラスがいっせいに割れ、激しく吹きこんできた爆風のような風にあおられて、生徒たちの頭上にきらめきながら降りそそいだ。うろたえる生徒たちを、さらに地震のような大揺れが襲う。体育館は悲鳴と血のとびかう生き地獄と化していった。

「ミホ、ふせてっ！」

私は叫び、とっさにミホの上におおいかぶさった。

（こ、これはいったい……何が起こったというの──!?）

OTOSHI MAE

「水谷おまえまで…！」孤立したアタイたちの本拠を吹きとばす!!

「なぜあいつらを逃がしたのっ？　答えなさい。返答しだいでは、たとえあなたでも許さないわっ！」

水谷の手をふりはらった滝沢が、怒りに燃えるものすごい形相で水谷をにらみつけた。

「言い訳はしない……だが、おれはこうせざるをえなかったんだ。あの、小栗という娘は、姉小路が聖エルザの全生徒を味方につけつつあると言った。織倉美保がいなければ、やつに学園が支配されてしまうのだ、と……」

水谷は低い声でボソボソと言った。

「そんなことがどうしたっていうの！　白雪が支配しようが、姉小路が支配しようが、わたしたちの目的は、聖エルザをたたきつぶすこと。あなただって、それを承知のうえでわたしに協力すると言ったじゃない。なのに今ごろになって、あんな小娘のことばに安っぽく同情するなんて……」

滝沢はギリギリと歯がみした。

「そうじゃない……そんなことじゃないんだ、滝沢。あの娘はおれたちが織倉を隠していることを知らなかったから、けっしておれに哀願したわけじゃない。だが、あのときの娘の眼は、おまえと同じ眼をしていた。いつかおれは言ったな、おまえは『倒すべき敵を持つ人間だ』と。それと同じだった。あの娘は、そんな眼でおれをにらみつけたんだ……。すまん、こんどだけは許してくれ……」

水谷は、ガックリとひざを折ったと思うと、なんと、ホコリのつもった古い木の床にひたいがつくくらい深々と頭をさげたのだ！

滝沢は一瞬ことばを失ない、信じられないものを見るように眼を大きくひらいて水谷を見おろした。

「ば、ばかっ。ばか、ばか、ばかっ！」

滝沢は大声でわめくなり、水谷の頭を力いっぱい何度も蹴りつけた。

「な、なにをしやがるんだ、滝沢。てめェより、水谷のほうがよっぽどまっとうなことを言ってんだゼ！」

アタイは思わず滝沢を突きとばした。

と、そのとたん、水谷が弾かれたようにアタイにとびかかってきた。

「な、なんだ!?　アタイはおまえを助けようと思って……グッ！」

水谷の目にもとまらぬ蹴りが、アタイの横っ腹に入った。

「滝沢には指一本ふれさせん……」

「チックショウ！」

アタイはクラクラくるほどの痛みをこらえ、逆襲のまわし蹴りをはなった。ツマ先が、水谷の固い筋肉のあいだにゴリゴリめりこむ。水谷の巨体が、反対側の壁までふっとんだ。

並のヤツなら血ヘドを吐いたっておかしくない。だが、水谷は、モロに壁にぶち当たった頭を二、三度ふっただけで、またムックリ起きあがった。

「ム……滝沢は？」

水谷は部屋をぐるりと見まわした。

「そ、そういや——あ、反対側のドアが開いてる！」

が、水谷は方向ちがいの壁ぎわに走っていき、フタの開いている小さな木箱をのぞきこんだ。

「しまった！……ダイナマイトが」



滝沢の怒りが、

「ダ、ダイナマイトだとっ!?」
「財宝のありかにつづく、別の地下通路の入口を開けるために、秘かに手に入れておいたものなんだ」
「す、すると滝沢は……！」
アタイが言いかけるよりはやく、水谷は開いたドアをとびだしていった。
アタイもすぐにあとを追った。
「たきざわーっ！」
水谷の声が、まっ暗な地下通路に野獣の叫びのようにこだまする。
通路を抜けたところは、礼拝堂の中だった。滝沢の姿はない。が、かすかに足音がする。あれは……。
「水谷、鐘楼の階段だっ！」
「おれひとりでいい、おまえは大扉の外へ出てろっ」
水谷の大声にはさからいがたい重みがあった。そのうしろ姿はたちまち階段のほうへ消えた。
アタイは中庭へとびだし、鐘楼を見上げた。
「水谷、来ないで——来ちゃだめ！」
エルザの鐘の陰に滝沢の姿が見えかくれし、導火線の先の火がちらつく。水谷が現れたと思うと、その小さな火が鐘の下のほうへころがった。
「乙島、滝沢をたのむ——！」
水谷の声と同時に、滝沢の体が空中にほうり出された。
アタイは一目散にその下へ駆け、滝沢をつかまえると同時に背負い投げをくらわす。墜落のショックをやわらげるには、これしかないのだ。すぐさま滝沢を引き起こし、できるだけ遠くへ走った。

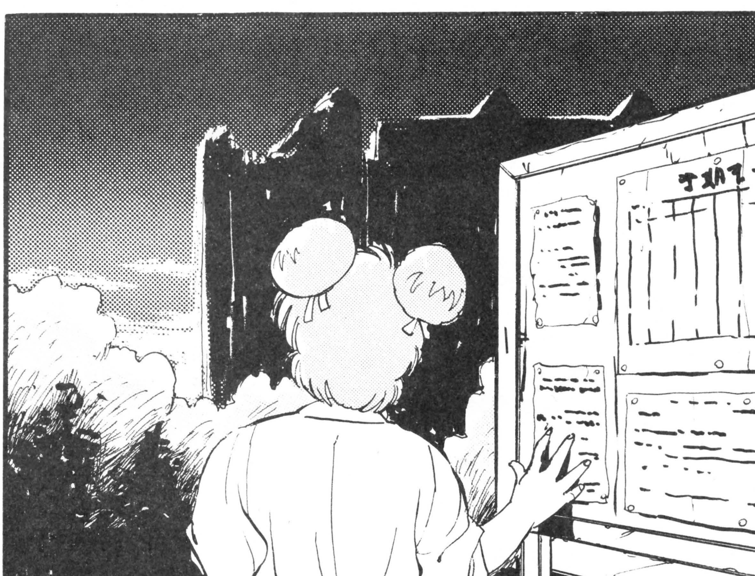
大音響——

次の瞬間ものすごい圧力が背中にたたきつけた。アタイは滝沢の体を抱いたまま、ゴロゴロと芝生をころがった。
そのとき、視界の端を、崩壊していく鐘楼と、宙を鳥のように舞って横の校舎の屋上に消える水谷の姿が、まるでスローモーションの画像みたいに通りすぎていった——。

CAMERA EYE 廃墟を前に少女はつぶやく……

それから約半月後——。
カメラは、早朝の聖エルザ学園の構内を走るひとつの人影をとらえる。
学期末テストの試験期間に入り、あれほどさかんに行われていた早朝のクラブ活動も、今は完全に停止し、ほかに人の姿はない。
だが、その人影は、どうやら空手着をつけているらしい。しだいにカメラに近づいてくるにつれ、その頭髪がきれいな金色であること、しかも女の子であることがわかってくる。
女の子は、カメラの前を走りすぎようとして、ハタと立ちどまる。そして、横にある大きな掲示板のほうへ歩みよっていく。
期末テストの日程表が大きく張りだされているのには目もくれようとせず、端に追いやられた格好の2枚の小さな掲示の前でピタリと足をとめた。
2枚とも、もうだいぶ日数がたったものらしく、端が破れていたり、聖エルザにしてはめずらしくイタズラ書きがされていたりする。
一枚は『生徒総会の中止について』と題されており、突発事故のために議事の中断されたままになっていた臨時総会は、開催提案者の一部に不純な意図ありと判断されるため、中止、無効とする、という内容の記述がある。
もう一枚には、その『突発事故』に関連する発表があり、事故現場から発見された品々の所有者を事故の責任者とみなし、無期停学処分とする、と書かれている。そこにあげられているのは、白雪和子、宇奈月京平、小栗まなみ、乙島恵利、織倉美保の5人の名前であった。
金髪の少女は、掲示板のずっとむこうの事故現場——崩壊した鐘楼のほうを見やってつぶやいた。
「みんな、いったいドコ行ってしまったアルか……」

to be continued to Chapter Ⅲ



学園を追放されたクルセイダーズはいずこへ!? 次号より、いよいよ新展開の第三章へ突入だ!!

Crusaders Report

ハ〜イ♡　チクリンで〜す♡　第二章『聖エルザ激動編』最終回は、メデタク……とはと一て一言えない、大波乱の幕切れになっちゃったわヨっ！　あたしたちクルセイダーズが全員大活躍して、ニックイ『若』をアワヤってとこまで追いつめたのに、ヒス起こした滝沢のせいで生徒総会はメッチャメチャ、おまけに『開かずの部屋』に置いといたあたしたちの所持品が残骸の中からみっかって、ナ、ナント無期停学をくらっちゃったのヨっ！

次号からスタートする三章は、いったいどーなっちゃうんだろーね？　最後んとこでキャティが言ってたよーに、あたしたちはどこ行っちゃったのか？　滝沢と水谷の仲はどーなるか？　そして聖エルザ学園の運命は……!?ってことで、第三章『聖女再臨編』をお楽しみに〜っ♡

さて、今回の大謎解きは、ピンチにおちいった姫のところに聞こえてきた、救いの天使のような声。そう、つまり

ミホはどこから呼びかけたのか

でーす。ムズカシそーだけど、ガンバ！

ところで、4月って予告していた単行本の発売日が、みんなの熱意が通じて、急きょ3月中旬に早まったの。ヨカッタワネ〜♡　それに、3月25日創刊のコミックコンプティークで連載開始のＢＰ改め伊東岳彦作『宇宙英雄物語』と、富士見文庫で出た人気ＯＶＡのオリジナル小説版・松枝蔵人著『バブルガムクライシス』のほーもヨロシク〜♡



CRUSADERS DIARY

ハーイ♡　チクリンです。今回で第二章はおしまい。みんな、カンドーしてくれたかな。そこで今回はミス・クルセイダーズに送られてきたハガキの集計結果を発表します。毎回、人気はめまぐるしくかわってきたのに、トータルした結果を見ると、だいたい同じくらいになってしまうんですね。不思議!?　あーあ、それにしても、なんであたしが１番じゃないのかしら？　プンプン。

ヒメ



▲大阪府　壬生狼(No.88) あたしはどの楽器を担当するのかな？　はやく見てみたい！

オトシマエ



▲北海道　鈴風(No.89) これ、綺麗に色がついていたんだ。モノクロで残念

コックリ



◀大阪府　末次寛久(No.85) 二枚目コックリさん。三枚目コックリさんも見たい！

ミス・クルセイダーズ 人気コンテスト

順位	名前	8月号	9月号	10月号	11月号	12月号	1月号	2月号	3月号	4月号	総得票数
1	白雪和子		6	45	45	16	42	28	18	30	230
2	乙島恵利	19	24	34	20	35	25	23	22	27	229
3	小栗まなみ	33	17	35	23	17	11	21	28	24	209
4	織倉美保	14	12	27	16	19	21	25	14	24	172
5	滝沢礼子	2		3	7	6	5	3	8	20	54
6	キャティ・フナダ			2	2	2	3	2	3	33	47

Tシャツ当選者

北海道　山田　満儀さん
東京都　本田　大[illegible]さん
佐賀県　橋本　和幸さん
神奈川県　平石　一幸さん
宮城県　松本麻里子さん

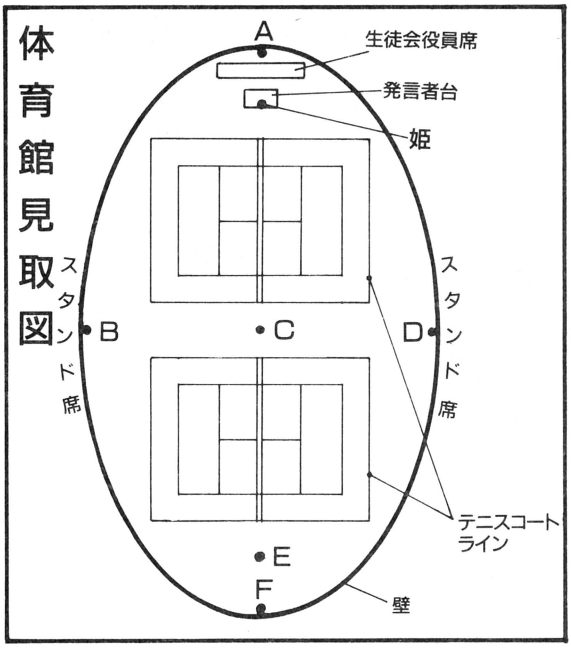
織倉美保

長らくご心配をおかけしました。やっと救出してもらい、姫(ヒメ)とも仲直りできました。ありがとう。

それで、わたしが姫に声を届かせることのできた秘密ですが、カギは体育館の構造にあります。あの体育館はオーバル・ホールと呼ばれているようにだ円形です。ご存じの方も多いと思いますが、だ円とは、ある二点からの距離の合計が等しい点が描く図のことです。わかる?

わたしは姫(ヒメ)の立っている位置と、フロアをぐるりと囲むなめらかな高い壁を見て、とっさにあることに思いあたったんです。フロアのある場所に立ち、大声で叫べば、わたしみたいに細い声でも、姫をとり巻く群集とその怒号を突きぬけて、姫に呼びかけることができるんだって。ちょっと科学的な思考が必要ですけど、図を見て考えてくださいね♡

でも、姫を助けたのもつかのま、あんな爆破事件が起こって……わたしたち、どうなるんでしょう!?



チクリン



▲北海道　T－BIRD(No.91)へっへっ。やったね、勝利のVサイン

ミホ



▲東京都　本田大(No.90)ちょっと時期はずれになっちゃったけど、かわいいから好き

キャティ



◀新潟県　とりごい(No.76)キャティが今月トップだったのは、キミのおかげです



メンバー募集

隊員No.47のナイクラッドくんから左のハガキが届きました。なんと、聖エルザ本を作ろうというものです。同人誌未経験者も大歓迎ということです。

連絡先は:〒334　川口市東本郷111沼沢方　聖エルザ・オペレーション本部係まで。大至急連絡を!!

ということで、今回でミス・クルコンはおしまいです。いきなり―、なんて声が聞こえてきそうだけど、安心して。次号からはキャラ・コンテストを始めます。コックリさんや水谷のファンだった人、お待たせしました。これからもハガキをどんどん送ってくださいね。



▶松枝蔵人著『バブルガムクライシス』(富士見文庫)460円で絶賛発売中

解答の募集。ということで、今回の問題は「ミホはどこから呼びかけたのか」です。〆切は4月7日です。

正解者には、5名に春にピッタリコンプティーク特製Tシャツと現在製作中のBLACK POINT先生描くオリジナルイラストPHOTOをお送りしますので、ふるって解答してください。また、今回は特別に松枝蔵人先生の最新作『バブルガムクライシス』(富士見文庫)もプレゼントします。

また、このコーナーでは、みなさまから送られてきた感想、イラストなどを載せていきますので、よろしくお願いします。そして、次号からミス・クルコンあらため、クルセイダース・キャラクター・コンテストを始めますので、キミの好きなキャラをハガキのどこかに書いてくださいね。

ハガキの送り先は、〒102 東京都千代田区九段南4―7―16　市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部「聖(セント)エルザ・クルセイダーズACT13」係まで。よろしくお願いします。



SCENE ＃3

ファンタジーナイト

キャラの成長が魅力のひとつ!

今月は連載第3回目ということで、光栄と並ぶSLG界の雄、システムソフトの『ファンタジーナイト』を紹介してみよう。

この『ファンタジーナイト』、いまやシステムソフトのブランド名ともなった大戦略シリーズの流れをくみ、由緒正しき血統を誇る。まあ実際のプレイは先月、ウチの秋葉原クンが何やらやっているので読者の皆さんにはおなじみのことと思う。このページでワタシが特に強調したいのは、このゲームのキャラクター重視の姿勢だ。これまでの大戦略シリーズでの戦闘メカとは異なり、『ファンタジーナイト』の各ユニットは血のかよったモンスター。そのモンスターキャラが次第に成長をとげていくって発想がいいんだよね。特に、初めのうちはあまたあるユニットのひとつに過ぎなかったS—ドラゴンが、ついには無敵のラージ・ドラゴンとなり、同じエリートキャラのパラディン（聖騎士）と一騎討ちするとなれば、SLGファンのみならず、RPGファンにとっても見逃がせないイベントとなるだろう。

また、戦略的に新たに加わった要素としては「時の周期」がある。ゲームをとおして変化する時の周期によって、LAW、CHAOSといった各陣営のキャラの強さは大幅に異なってくる。たとえばキミがLAWの陣営を担当しているなら、LAWの魔力が優勢な周期の時に攻撃をかける——といったぐあい。経験値がこれ以上アップすることがないエリート（成長キャラ）同士の戦いの場合など、戦いの明暗を分けるのはここいら辺の要素になるだろう。

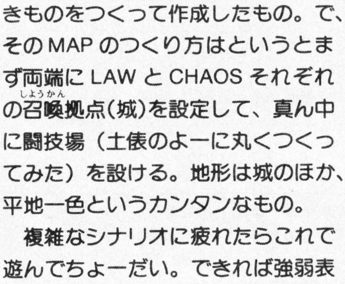
ということで、秋葉原クンは——と。オッ、今日は珍しくマジメにゲームに取り組んでいるぞ。まあ彼も先月の誌上プレイで苦労しているからな、そろそろSLG秀才派に変身してもいいころじゃ。どれどれ……。オワッ！　ナ、ナンダこれは!?　ドラゴンとナイトしかいないじゃないか！　エッ!?　早く成長キャラを見たいって!?

ブ、ブァッカモン！　いくらキャラ重視だからって、これはやり過ぎだっつうの！

MAPエディットだ!

大戦略シリーズの例にもれず、『ファンタジーナイト』にもMAPエディット機能がついている。今回改めてこの機能を紹介したのは、後ろのページのモンスター強弱表のための前フリ。実はこの強弱表、MAPエディットで一種の「闘技場」ともいうべきものをつくって作成したもの。で、そのMAPのつくり方はというとまず両端にLAWとCHAOSそれぞれの召喚(しょうかん)拠点(城)を設定して、真ん中に闘技場（土俵のよーに丸くつくってみた）を設ける。地形は城のほか、平地一色というカンタンなもの。

複雑なシナリオに疲れたらこれで遊んでちょーだい。できれば強弱表のマチガイも指摘してほしいな！



▲このモードをフルに活用してゲームを極めよう

 ●システムソフト☎092-714-6236●PC9801シリーズ／7800円

どーしてもパラディンになりたい秋葉原助手!

巨顔、無表情、そして出生地不明の「ですぅ！」コトバといえば——そう、彼こそは謎のSLG青年秋葉原であった。対する男は、中年のオッサン。科学者でもないのにナゼか白衣を愛用し、オマケに秋葉原に劣らぬ無表情、彼の名はお茶の水教授。あああ……、もう少しカッコイイキャラが欲しいよ〜ん。

お茶の水(以下㊇) まったく、初めっから成長キャラ目あてじゃ、ゲームがおもしろくならないじゃない!?

秋葉原(以下㊎) だってこれが『ファンタジーナイト』のウリなんだもんね。ああら不思議！　アナタのキャラが大変身ってね。

㊇ 見せ物小屋じゃないっつうに！初めっからやり直さないと、サーカスに売り飛ばしちゃうからな！

（秋葉原、しぶしぶリセット。改めてゲームを立ちあげる）

㊇ そうそう、始めのうちはトリケプス、ドワーフ…と。ふうーむ、タランチュラを召喚するのか。で、のっけからドラゴン……。あんたも好きだなあ！

㊎ 今回はタランチュラとスコーピオンを軍団の中心にするんだもんね、教授、文句あるぅ!?

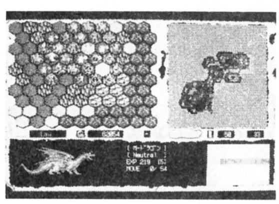
九段南(以下㊌) スイマセ〜ン、遅くなり……ん、このゲームナニ!?　キャー、ネコよ、猫ちゃんがいるわ！（ア然とする教授と秋葉原。南のいうネコとは、じつはマンティコアのことだった！）



ファンタジーナイト3大鉄則!

経験値を大切に

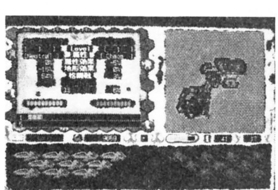
成長キャラ（L-ドラゴン、パラディン、アークデーモン）の例から見てもわかるように、このゲームでは従来の大戦略シリーズにも増して経験値が勝敗のキーポイントとなる。歴戦のベテランは長期に渡る戦闘の結果、消耗し、全滅の危機を迎えることもたびたびあるはず。見殺しせず、損害回復をはかってやろう。



▲M-ドラゴンの勇姿。Largeドラゴンまでもうすぐだ！

輸送ユニット撃破

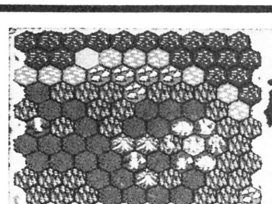
トリケプス、ガーゴイルなどの輸送ユニットの撃破はゲームをとおして基本中の基本。地上輸送用のトリケプスなら、たいていのユニットで勝てる。また空中輸送用のペガサス、ガーゴイルにはなんといっても「空の殺し屋」ロック鳥がベスト。移動力14ヘクスと警戒範囲が広いことがおススメの理由。必ず1ユニットは配備したいね！



▲弱小ガーゴイルに空の王者ロックが襲いかかる！

塔の効用

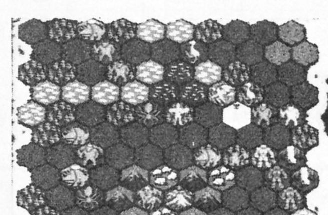
このゲームでの補充は、『大戦略』、『大戦略88』などと同様、塔（街）の中で自動的に行われる仕組みとなっている。ということは、いったん塔を占拠したユニットはかなりのあいだ頑強に戦うことができる。戦線を形成するときには、この利点を上手に生かした強力なフロント・ラインを構築して欲しいもの。塔占拠を急げ！



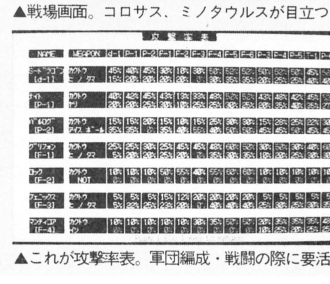
▲序盤でのドワーフの塔占拠が戦局に重大な影響を与える

軍団編成に注意！

このゲームでまず頭を痛めるのが軍団の編成。ドラゴンなどのエリートキャラや、塔発見用のキャラはいいとして、問題なのが中堅どころ。できれば飛び道具が使用でき、格闘戦にもそこそこ強いヤツが欲しい。ワタシの経験ではコロサス、ミノタウルスといったところがおススメだ。強弱表を参照してもわかるように、最もバランスが取れたユニットだ。



▲戦場画面。コロサス、ミノタウルスが目立つ



▲これが攻撃率表。軍団編成・戦闘の際に要活用

イラスト／盛本康成

これがモンスター勝敗表だ！　よーく読んで役に立ててほしいな！

名前	形	敵	S-ドラゴン	ナイト	バルログ	グリフォン	ロック	フェニックス	マンティコア	ペガサス	ガーゴイル	コロサス	ミノタウルス	ティラノ	トリケプス	ユニコーン	ディマトリア	スコーピオン	タランチュラ	ドワーフ
S-ドラゴン			＼	○	△	○	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ナイト			●	＼	●	○	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
バルログ			△	○	＼	△	○	○	○	○	○	△	○	○	○	○	○	○	○	○
グリフォン			●	●	△	＼	○	●	○	○	○	△	○	○	○	○	○	○	○	○
ロック			△	△	●	●	＼	○	○	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—
フェニックス			●	●	●	○	●	＼	○	○	○	△	○	○	○	○	○	○	○	○
マンティコア			●	●	●	●	●	●	＼	○	○	△	○	○	○	○	○	○	○	○
ペガサス			●	●	●	●	●	●	●	＼	△	●	●	●	●	△	△	●	△	○
ガーゴイル			●	●	●	●	●	●	●	△	＼	●	●	●	●	○	○	△	△	○
コロサス			●	●	△	△	—	△	△	○	○	＼	○	○	○	○	○	○	○	○
ミノタウルス			●	●	●	●	—	●	●	○	○	●	＼	○	○	○	○	○	○	○
ティラノ			●	●	●	●	—	●	●	○	○	●	●	＼	○	○	○	●	○	○
トリケプス			●	●	●	●	—	●	●	○	○	●	●	●	＼	●	△	●	●	○
ユニコーン			●	●	●	●	—	●	●	△	●	●	●	●	○	＼	△	●	●	○
ディマトリア			●	●	●	●	—	●	●	△	●	●	●	●	△	△	＼	●	●	○
スコーピオン			●	●	●	●	—	●	●	○	△	●	●	○	○	○	○	＼	△	○
タランチュラ			●	●	●	●	—	●	●	△	△	●	●	●	○	○	○	△	＼	○
ドワーフ			●	●	●	●	—	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	＼
エルフ			●	●	●	●	—	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ギルマン			●	●	●	●	—	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
クラーケン			●	●	●	●	—	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
サーペント			●	●	●	●	—	●	△	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	○
ヒドラ			●	△	●	△	—	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○
リザードマン			●	●	●	—	—	●	●	○	△	●	●	●	○	○	○	●	△	△
スペクター			—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—
ゾンビ			●	●	●	—	—	—	●	—	—	●	△	○	○	●	△	●	●	○

対バルログ(エリート)必勝法！

モンスターにはそれぞれ天敵がいるとはいえ、一見それとは無縁に思えるのがバルログなどのエリート。しかもこのエリート、成長するととんでもない超強力なキャラになる。早めにつぶすにこしたことはない――というわけで考えたのが中堅どころのキャラによる波状攻撃。質より量の発想から、格闘戦に強いコロサスなどのユニットを連続して投入。味方の被害も大きくなるが、それ以上にエリートの全滅は成長キャラをめざす敵にとっては痛い。また、コスト的に見ても味方は十分勝利を収めたといえる。初めのうちは10体ある敵のユニットも、1体2体と減っていくうちに実力は大幅に低下、キミの戦いも次第に楽になっていくはずだ。ただし敵に逃げられたら元も子もなくなる。しっかりと包囲して攻撃しよう。



▲コロサスの連続攻撃のあと、ラストはドラゴンで！

 イラスト／渡辺天留子

表の見方

初期値の状態の各ユニットをそれぞれ戦わせ、その勝敗結果を表にした。○=勝、●=敗、△=引き分け、—=判定不能（効果なし)、というぐあいに見てほしい。見やすさを重視したのでごく大まかな判定だが、それぞれのユニットの「天敵」や「カモ」を知るめやすになるだろう。また、キミの部隊編成の参考にもなるはずだ。

ギルマ	クラーケン	サーペント	ヒドラ	リザードマン	スペクター	ゾンビ	寸評
○	○	○	○	○	—	○	エリート・ユニットの筆頭。S→M→Lと成長をとげ、Large Dragonともなるともはや無敵！ といってもいい。
○	○	○	△	○	—	○	これもエリートのひとつ。マスターレベル（♠マーク）になると、聖騎士パラディンに。シルバーランスは必殺必中の武器。
○	○	○	○	○	—	○	CHAOSの陣営では唯一のエリート。成長するとアークデーモンとなり、同様の成長キャラ以外には手のつけられない存在となる。
○	○	○	△	○	—	—	一般キャラの筆頭といってもいいだろう。S—ドラゴン、ナイトなどのエリートには一歩譲るものの、ロック以下にはほとんど勝利。
—	—	—	—	—	—	—	空の殺し屋。バルログ、グリフォンには敗北したとの記録があるが、空中ではもっとも強力なキャラと見ていい。
○	○	○	●	○	—	○	不死鳥（アンデッドにはあらず）とも呼ばれ、LAWの陣営に属する。格闘戦の能力はいまひとつで不満が残る
○	●	△	●	○	—	○	対地上ユニットに強力。空を飛べるが空中戦は苦手で、ペガサスとガーゴイルに辛うじて勝てるていどだ
○	●	●	●	●	—	—	LAWの陣営に属する。翼をもった白馬——といったイメージが強いため、どうしても期待しがちだが、実際は大したことはない。
○	●	●	●	△	—	○	CHAOS側の空中輸送用ユニット。ほぼペガサスと同格といえるが、当然のことながら戦闘ではやられキャラのひとつ。
○	○	○	○	○	—	○	これはおススメキャラのその1。飛び道具、格闘とも安定した実力を誇り、その強靭さはゴーレム（土人形）ならではのもの。
○	●	△	●	○	—	△	コロサスをやや弱くしたような感じで、その分必要とされる召喚魔力も低い。飛び道具としてはオノを有し、格闘能力もまずまず。
○	●	●	●	○	—	●	ミノタウルスとほぼ同格の能力を示す。格闘戦のみなのが悩みのタネで、その意味で主力としてはイマイチ——との感が残る。
○	●	●	●	●	—	●	代表的な地上輸送ユニット。LAW CHAOSを問わず共通に使用できるが、戦闘のほうは聞くだけヤボ。
○	●	●	●	●	○	○	エルフと並ぶLAWの対不死（アンデッド）ユニット。ゾンビ、スペクターに対しては70パーセント以上もの高撃破率を誇る
○	●	●	●	●	—	△	CHAOS陣営のユニット。鳥の外見をしてはいるが空を飛ぶことはできない。戦闘は格闘戦のみ。
○	●	○	●	○	—	○	ミノタウルスには敗れ、ティラノには勝ちとやや扱いがむずかしいキャラだ。得意とするのは毒針による攻撃。
○	●	●	●	△	—	○	ドワーフ、エルフ、ギルマンにとってはいやな相手。強力な毒糸攻撃による撃破率はスコーピオンに優り、ときにはゾンビさえ食う
○	●	●	●	△	—	●	中立系の歩兵キャラで、塔を発見（占領）することができる。この種のキャラとしては比較的頑丈な体格をもつ
△	●	●	●	●	○	○	LAWに属する歩兵キャラ。7ヘクスもの移動距離を有し、特殊能力としては対不死攻撃に非常に高い撃破率を誇る。
	●	△	●	●	—	●	CHAOS陣営に属する歩兵キャラ。その取り柄は半魚人ゆえ、海上を移動できることだ。戦闘ではいうまでもない弱小キャラ。
○		△	●	○	—	○	水中キャラのひとつでCHAOSの陣営に属する。コロサスに敗れたものの、ミノタウルス、ティラノなど陸上の中堅ユニットには勝利
△	△		●	○	—	○	LAWの陣営に属する海ヘビ。クラーケンと同程度の実力といえるがミノタウルス、スコーピオンとの戦いを落しているのが痛い。
○	○	○		○	—	○	コロサスの海上ユニット版といってもいい。ナイト、グリフォンとは引き分け、コロサスにこそ敗れているが、その戦歴は輝かしい
○	●	●	●		—	—	これも位置づけがむずかしいユニット。戦歴から見てディマトリアと同様、中の下レベルといったところか？
—	—	—	—	—		—	悪霊の一種で当然のことながら不死である。戦歴こそ効果なしがほとんどだが、かわりに特定のユニット以外には倒すことはできない。
○	●	●	●	—	—		スペクターと同じCHAOSの不死ユニット。ただスペクターとちがうのは、一般のユニットに勝利している点。

㊟ フーッ、どーも秋葉原との会話は中年の身にはこたえるナァ。もうこんな生活やめて田舎（いなか）に帰ろうかナァ、でも住宅ローンもあるし……、ブツブツ。

㊒ 教授、本番に入ってますよ！

㊟ エッ？ どーしてそれをいわんのじゃ！ えー、今月の『ファンタジーナイト』はモンスター強弱表をドーンと載せてみました。全部で26種類、こうしてみるとケッコー壮観ですな！

㊗ でもパラディンがないよう……。

㊟ 成長キャラは強いのがわかりきっているからカットしたの！ それよりこの表を見ればそのキャラが軍団の中でどんな役割をするのかひと目でわかるよね！

㊒ ロック鳥は地上ユニットにはあんまり効果がないみたい。その代わり、空を飛ぶキャラにはやたら強いのよね。

㊗ 制空権の確保にはうってつけ、なんだもんね！

㊟ そのとーり！ 秋葉原クンも年に1回はマトモなこというねえ。

㊗ フッフッフ、このソフトはシステムソフトがボクのためにつくってくれたゲームなのじゃ！ 隠しコマンドにナント、秋葉原モードがあるんだもん。

㊟ ないない、善良な読者の皆さん、信じちゃダメだよ！ ったく、似顔絵つきのハガキが来るからって、イイ気になっちゃいかん！（ホントは教授も欲しい）

㊒ 中堅どころでは、コロサスは上のクラスともけっこう戦えるわね。ティラノは飛び道具がないのが残念だわ。

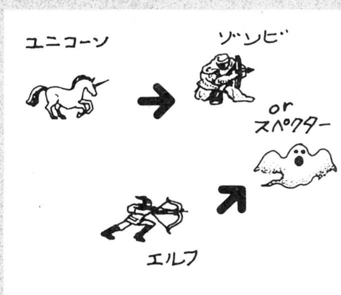
㊗ タランチュラは中堅のやや下ってところ、ドワーフ攻撃なんかに使うのがいいんだよう！

㊟ とまあ、そういうことで、これからこのゲームをプレイする人はキャラの特性をしっかり把握（はあく）して欲しいね。

対不死(アンデッド)攻撃に注意！

CHAOSの陣営の強みのひとつに不死のユニットがある。ゾンビ、スペクターなどの不死キャラは攻撃力こそないもののめったにやられることはない。特にスペクターは、強弱表の上では敵に対してほとんど「効果なし」だが、その非力な攻撃が効を奏して、エリートが1体また1体と小刻みに損害を受けたりする。ある意味では最も恐ろしい敵キャラのひとつということができるだろう。

しかし、彼らにも天敵は存在する。LAWの陣営に属するユニコーンとエルフだ。両者ともふつうの戦いではほとんどやられキャラだが、対不死攻撃となるとが然実力発揮、70パーセント以上もの撃破率を誇る。またエルフは7ヘクスの移動力を有し、塔発見用としても使えるので、序盤からドワーフと並用していこう。



▲不死VS対不死は天敵関係の見本のようなもの

モンスター名勝負物語

モンスターの王座を決定する選手権試合もいまがたけなわ。ＭＡＰエディットで特別につくった闘技場で秋葉原と南が遊んでいる。

㊥南 ミノタウルスとティラノはいい勝負だったわね。でも飛び道具がないと敵の攻撃を一方的に受けなくちゃいけないのが辛いところよね。

㊥秋 その分ティラノは格闘能力がアップしてあるんだもんね。ま、コロサスとミノタウルスで地上軍の主力は決め、として、主力のサブとしては使ってあげてもいいのじゃ！

㊥南 秋ちゃん、今日はどーしたの⁉ いうことがマトモなことばっかし。ま、まさか悪いビョーキにかかっているとか⁉（秋葉エヘンと胸を張って）

㊥秋 フッフッフ。こりまでのワタシは仮の姿、ホントのところは「激闘！ SLG 秀才派」なんだもんにィ。

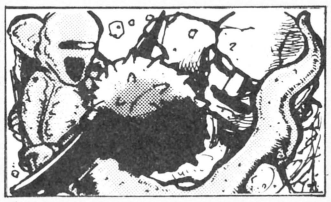
㊥南 ナーニ、それ？

㊥秋 今度ボクが㊥編に提出する企画じゃ、期待してちょーだい。（明らかに秋葉の様子がおかしい。次号を待て⁉—）



コロサスvsバルログ

撃破率は格闘でコロサス43対バルログ15、また飛び道具を使っての戦闘では10対45と比率は逆転する。コロサスとしては45％もの高率を誇るバルログのアイスボール攻撃に耐えて格闘戦にのぞまねばならないだろう。しかし、もともと両者は格がちがうユニット。たとえコロサスの側に２倍の損害が出たとしてもバルログを全滅させれば勝利といっていい。エリートを撃滅せよ。



エルフ vs ゾンビ

これはまれに見るワンサイドーゲーム。エルフの弓矢によってゾンビはバタバタとやられていくはず。また、格闘戦においてもナント、エルフのほうが優っている！ 具体的な撃破率を挙げれば、格闘戦でエルフ10対ゾンビ５、飛び道具では75対０で決まり。ただし調子にのってエルフを前面に出しすぎると、ほかのユニットからの攻撃がコワイ。エルフの使い方には注意。



ロックvsマンティコア

空中を移動することもできるが、もともとマンティコアは対地攻撃に最適のキャラ。いってみれば動きの鈍い爆撃機のようなもの。対するロック鳥は空中戦に命をかける空の王者だ。両者格闘戦のみで撃破率ロック55対マンティコア10。ま、これも一方的な戦いといえるが、敵は大切な地上ユニット食い。ここは容赦（ようしゃ）なく葬ってあげるのが武士の情けというもの——かなあ⁉



パラディンvsL-ドラゴン

さて本日のメイン・イベント。パラディンによる打倒！ L-ドラゴンの悲願は成るか⁉ 結論からいえば勝敗は五分五分。ただし戦闘時にパラディンは必ずシルバーランスを使用のこと。格闘を選ぶと恐るべきドラゴンの火炎（ブレス）を浴びたあと、残ったユニットで戦わねばならない破目になる。それにしてもL-ドラゴンの巨体にシルバーランスが次々と突き刺さるのは見ものだぜ！

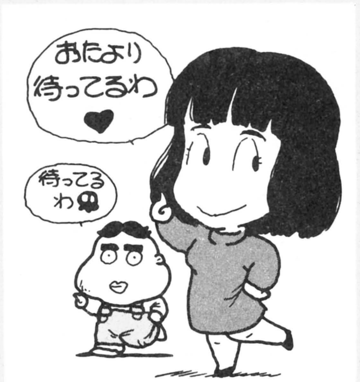




ゴメン！ページが足りない

今月はゲームの最中に秋ちゃんがバッタリ、やっぱり悪性のビールスが彼の頭に住みついて（⁉）いたのよね♡ それじゃ最初のお便りは、『大戦略Ⅱ』ネタ。愛知県の津金クンは「消えたアメリカ艦隊の謎」と題して体験記を送ってくれました。本人は冒頭でズイ分謙ソンしていたけど、文章はしっかりしているしオマケにイラスト入りでマル、です。その一部を紹介しちゃいまーす♡

「…へ、へリがない⁉ そうなのだ、第２次世界大戦ユニットにはヘリコがないのだ。ど、どーする？ はうおうお⁉」ということで、エディターセットの“Warld War Ⅱ”に見事に失敗したとのこと。ゴクローサマでした。ほかの皆さんもどしどしお便り送ってね♡〈あて先〉〒102 東京都千代田区九段南４-７-16市ケ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部「ＳＬＧ劇場」係



安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド 〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6

電話でのお申込みは

東京受付センター
☎03(252)2608
大阪受付センター
☎06(363)1605
年中無休AM10時～PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
㈱メディアショップハイランド
コンプティーク係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先
  名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方
- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はおハガキで、お知らせ下さい。
  〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店 当座No.2945
  〈郵便振替〉横浜9-42177

▶クレジットでお申込みの方
- 電話かハガキでお申込み下さい。
  クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

NEC PC-8801MA

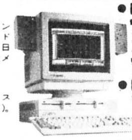


- PC-8801MA
  ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能。魅力のサウンド機能に連文節変換等の高度な日本語機能をプラスした大容量メモリの先鋭マシン。
- PC-KD863S
  15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンク2モード)。

標準価格 316,000円

商品番号 158	一括払価格 238,000円
24回	初回11,660円・11,600円×23回
36回	初回9,240円・8,100円×35回

NEC PC-8801FA



- PC-8801FA
  鮮明なサウンドを実現するステレオ12音源と、リアルな音を録音再生できる、デジタルサンプリング機能。強力なサウンド機能を搭載した高感度マシン。
- PC-KD863S
  15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンク2モード)

標準価格 286,000円

	一括払価格 218,000円
24回	初回11,260円・10,600円×23回
36回	初回9,140円・7,400円×35回

富士通 FM77AV40EX

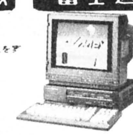


- FM77AV40EX
  26万色表示、400ライン8色を実現した高機能AVパソコン
- FMTV-154
  カラーCRTテレビ-15SD

標準価格 263,600円

商品番号 173	一括払価格 210,000円
24回	初回11,100円・10,200円×23回
36回	初回9,800円・7,100円×35回

富士通 FM77AV20EX



- FM77AV20EX
  4096色同時発色が可能
  究極のコストパフォーマンスを追求
- FMTV-152
  カラーCRTテレビ-15。

標準価格 217,800円

商品番号 163	一括払価格 150,000円
24回	初回7,600円・7,300円×23回
36回	初回6,000円・5,100円×35回

NEC PC-9801VX21



- PC-9801VX21
  OAからFA/LAまで広範囲な分野をカバーする高機能。定評あるPC9800シリーズの豊富な資産を継承。
- PC-KD854
  アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンス・ディスプレイ。

標準価格 522,800円

商品番号 156	一括払価格 350,000円
24回	初回18,500円・17,000円×23回
36回	初回14,000円・11,900円×35回

NEC PC-9801UX21



- PC-9801UX21
  最先端のビジネスを高速化するコンパクト16ビット
- PC-KD854
  14インチカラーディスプレイ

標準価格 437,800円

商品番号 159	一括払価格 330,000円
24回	初回18,100円・16,000円×23回
36回	初回13,900円・11,200円×35回

SHARP X1 turbo Z

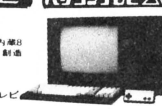


- CZ-880C
  アナログカラーイメージボード内蔵8重和音ステレオFM音源搭載。創造力をかきたてるアートスタジオ。
- CZ-830D
  14型カラーディスプレイテレビ

標準価格 316,000円

商品番号 172	一括払価格 198,000円
24回	初回10,860円・9,600円×23回
36回	初回9,040円・8,700円×35回

SHARP パソコンテレビ X1G Model30

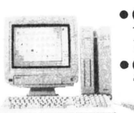


- CZ-822C
  ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵。最高得点も必勝プロセスもビデオに録れる初のマルチビジュアル端子搭載。
- CZ-820D
  14型カラーディスプレイテレビ

標準価格 197,800円

商品番号 086	一括払価格 128,000円
24回	初回7,160円・6,200円×23回
36回	初回6,940円・4,300円×35回

SHARP X68000



- CZ-600C
  一新されたクオリティ&フォルム 夢を超えたパーソナルワークステーション
- CZ-600D
  高精細カラーディスプレイテレビ

標準価格 498,800円

商品番号 166	一括払価格 特別価格
24回	初回18,860円・17,900円×23回
36回	初回15,140円・12,500円×35回

SHARP X1 turbo Z II



- CZ-881C
  NEW-Z BASICを搭載してX1 turbo Zが生まれ変った。まさに、最強の8ビットマシンだ。
- CZ-880D
  14型カラーディスプレイテレビ。

標準価格 289,600円

商品番号 164	一括払価格 特別価格
24回	初回11,460円・11,100円×23回
36回	初回10,940円・7,700円×35回

SHARP X1 turbo III

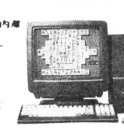


- CZ-870C
  大容量1Mバイト5"FDD2基内蔵 JIS第2水準漢字ROM 標準装備、システム・ユーザー辞書機能
- CZ-870D
  標準 高解像度ディスプレイモード切替機能を備えた15型ディスプレイテレビ

標準価格 277,800円

商品番号 090	一括払価格 178,000円
24回	初回10,460円・8,600円×23回
36回	初回8,940円・6,000円×35回

SHARP X1 twin



- CZ-830C
  X1twinのtwinはtwincomだ。HEシステムを内蔵し、Xシリーズ新境地を開く入門機。
- CZ-830D
  14型カラーディスプレイテレビ。
- CZ-6ST1 チルトスタンド。

標準価格 197,800円

商品番号 165	一括払価格 特別価格
24回	初回7,760円・7,700円×23回
36回	初回8,840円・5,300円×35回

パナソニック MSX2 パソコン

- FS-A1F 標準価格 54,800円 特価 45,000円
- FS-A1MK2 標準価格 29,800円 特価 25,000円

SONY HITBIT MSX2 パソコン

- HB-F1XD 標準価格 54,800円 特価 45,000円
- HB-F1II 標準価格 29,800円 特価 25,000円

NEC 日本語シリアルプリンタ

- PC-PR201F2

標準価格 158,000円

商品番号 129	一括払価格 108,000円
24回	初回6,760円・5,200円×23回
36回	初回6,840円・3,600円×35回

- PC-PR201H2

標準価格 245,000円

商品番号 132	一括払価格 168,000円
24回	初回10,260円・8,100円×23回
36回	初回7,140円・5,700円×35回

SONY HITBIT PRO MSX2

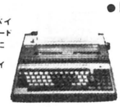


- HB-F900
  余裕で楽しめる256Kバイトのメイン RAMキーボードを苦手とする人のためにマウス標準装備。プロ本体にディスクドライブを2基装備。

標準価格 148,000円

商品番号 093	一括払価格 118,000円
24回	初回6,960円・5,700円×23回
36回	初回5,140円・4,000円×35回

ナショナル ワープロ・パソコン



- FS-4600F MSX2
  連文節一括変換に加え毛筆書体印字、イラストの文書内取り込みが可能(オプション使用時) 基本も応用も一段とパワーアップしたワープロパソコン。VRAM、メインRAMとも128K ゲームにそしてパソコン通信に、パソコンの楽しさを満喫できる

標準価格 138,000円

商品番号 109	一括払価格 109,000円
24回	初回5,630円・5,300円×23回
36回	初回4,570円・3,700円×35回

周辺機器 この他なんでも揃います。

SHARP ディスクユニットCZ-503F 定価¥49,800 特価¥38,000	SHARP 熱転写プリンタCZ-8PC2 定価¥69,800 特価¥55,000	SHARP FM音源ボードCZ-8BS1 定価¥23,000 特価¥20,000
NEC ビデオアートボード:PC-8801-17 定価¥49,800 特価¥42,000	NEC サウンドボードII:PC-8801-24 定価¥39,800 特価¥34,000	NEC 熱転写プリンタ:PC-PR101TL 2 定価¥83,800 特価¥67,000
NATIONAL A1ディスクFS-FD1A 定価¥39,800 特価¥34,000	NATIONAL A1ワープロFS-PW1 定価¥49,800 特価¥42,000	SONY ディスクドライブHBD-20W 定価¥44,800 特価¥38,000

安心と信頼 メディアショップ ハイランド

①完全保証 全国どこでもアフターケアOK
②全国無料配送 日曜配送可能
③支払回数は 予算に応じ3～36回ボーナス併用可
④低金利クレジット 実質年率12.50～23.75%
⑤FAXでも注文OK FAX:0468(48)3273
⑥その他広告以外の商品も取扱っております。お気軽にお問合せ下さい。

価格問合せや商品説明はお問合せテレフォン ☎0468(48)3290で!

▶新発売シャープX-68000ACE-HD 予約受付中!



松田優作

コンプティーク&EYENET

アイドル予備校

パソコン通信でお話し！

おーっと、またもやアイドル予備校に新入生がやってきました。知っている人はみーんな知っているという神崎聖子ちゃんだ。ますます楽しくなるアイドル予備校だーい♥

ID QJA 026
北岡夢子

夢子もたまにはマジになるのです!?　4月6日のデビューに向けて、夢子は今、猛レッスン中。今月は振り付けのレッスンを取材しちゃいました。鏡ばりのレッスン室で、デビュー曲「憧憬」を歌いながら踊る夢子ちゃん。リズム感が良くて、思ったより（失礼）ステキなのでした。「憧憬」はCDシングルでも同時発売され、なんと、それには、あっと驚くしかけがされているのだ。EYENTTを読んでみよう。



▲これは誕生日のＤＪの時の写真だよ




▶見よ、このマジな表情を。振り付けの先生は厳しいけれど優しい（？）三浦先生！


◀おひかえなすって……？　実に古いギャグです。片っPももうオジサンかな!?

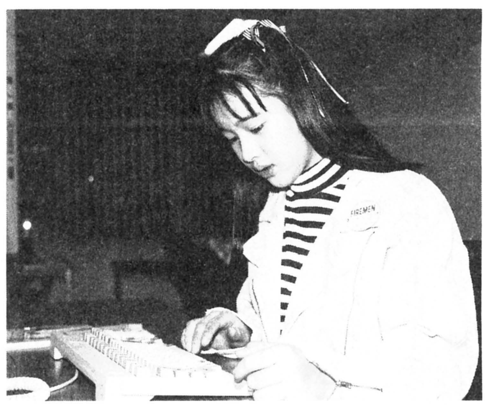
ID QJA 023
工藤裕美

裕美ちゃんは、予備校に入学してまもなく、フジミックの会議室でオンラインＤＪ初体験しちゃったのだ。ムムッ、パソコンの前に座る姿がなかなかさまになっている。こりゃ、大物になる器と見た。



▲エヘヘ、ブラインドタッチだよ……!?　エヘヘ


◀起立！　ついに公開、裕美の全身像!!　まいったか？


▲カチカチカチ。みんな、裕美のボードにたくさん書きこんでネ

だって、編集部で初めてパソコンに触った時は、おっかなびっくりだったもんネ。裕美は進歩したのだ！

当日は、いろんな話題がとびだして、とにかく楽しかった。このＯＬＤＪの模様は、EYENETの「アイドル予備校」に収録されています。まだの人、さっそく見てみよう。

NEW FACE

ID QJA 024
神崎聖子

「中１の時」地元(福岡市)の大濠(おおほり)公園を歩いていたら、カメラマンに写真を撮られて……。それが雑誌『モモコ』に載ったのがこの世界に入るきっかけに……。

聖子ちゃんは、見ための通り、とっても明るい。でも、単に明るいだけじゃない。ガッツだってあるんだ。

「父が芸能界に入るのに大反対。で、どうしても入りたいなら成績を上げなさいって。それで、父の言った通りに成績を上げちゃったの……」

やるときゃやってくれるわけネ。そして、今はレッスンレッスンの毎日。

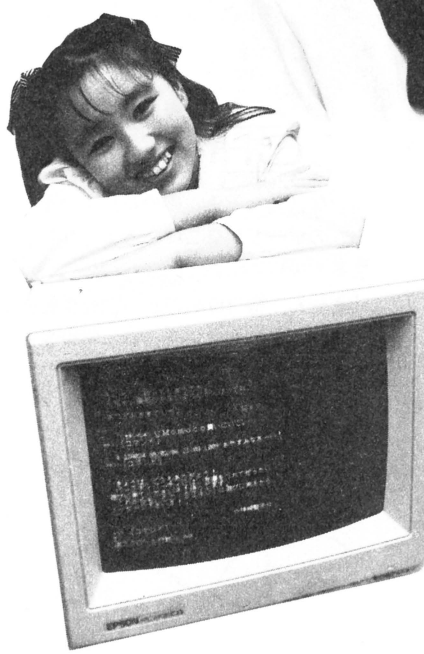
「ジャズダンスや歌のレッスンが中心。大好きなレベッカの曲とかも歌ってます」

聖子ちゃんの夢は地方まわり(!)。いろんな所に行って多くのファンに接したい、ってことだネ。がんばれ聖子ちゃん！











◀い〜っぱいらくがきしちゃおっと！

聖子ちゃんのミニ・データバンク

●本名…神崎聖子 ●生年月日…昭和49年２月22日 ●血液型…O型 ●サイズ…身長147cm,体重38kg、バスト76cm、ウエスト57cm、ヒップ80cm、足の大きさ22.5cm ●趣味…料理、編みもの、手芸 ●性格…明るく元気 ●好きな食べもの…アイスクリーム ●好きな色…赤、白、黒 ●好きな場所…夜のディズニーランド ●尊敬する人…お姉さん ●理想の男のコ…目のやさしい人 ●旅行したい国…オーストラリア ●占いは信じる？…良いことは信じる ●初恋はいつ？…小３の時 ●いちばん大切なもの…アルバム

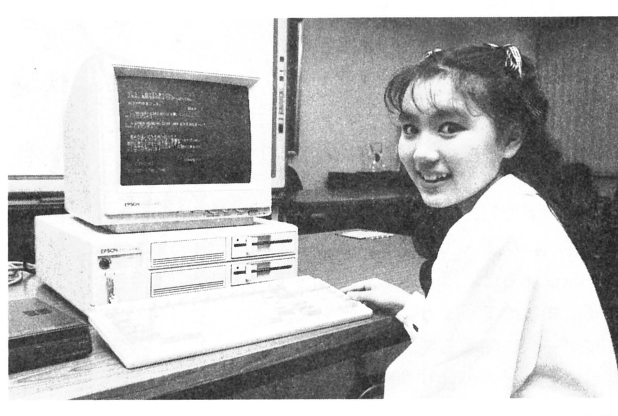
EYENETでおしゃべりしよう！

パソコン通信でアイドル候補とお話して、彼女たちをよりビッグにしていこう。「アイドル予備校」はそんな楽しい企画です。現在の在校生は、北岡夢子、工藤裕美、そしてニューフェイスの神崎聖子ちゃんが加わって、総勢３名。(麻井智恵子ちゃんは卒業しちゃったのだ)

EYENETのボードには、３人からのナマのメッセージが書きこまれていて、パソコン通信でメッセージを送れば、彼女たちが返事を書いてくれるのだ。アイドル候補の女のコたちとの双方向コミュニケーションを楽しんじゃおうネ。

くわしくは官製ハガキに①住所②氏名③年齢④応援メッセージを書いて下記まで。

〒162 東京都新宿区河田町3-1フジテレビ第３別館
EYENET「コンプティーク・アイドル予備校」係
☎03-358-0591へ。



ボクたちパソコン通信坊
Networkers' Talk



お待たせ、通信坊のページです。最近のネットワーカは、どうやら2極分化しているようで、このページは無視されるか、マニアックに支持されるかのどちらか。今後の展開に注目したい通信坊の片っP！ です。

BOARD WATCHING

EYENETを見のがすな！

コンプティークはＥＹＥＮＥＴに肩入れしているな、というご指摘をチラホラただいています。いいじゃないか、おもしろいものはおもしろいのだ。と思わず強気になってしまう片っP！ なのです。

さて、ＥＹＥＮＥＴの２月の番組改編で、またまた楽しい新コーナーが誕生しました。

なんといってもうれし楽しなのは、とうとうというかやっとというか、ゲームのボードができたこと。片っＰ！が見たときはまだできたばかりだったので、あまり書きこみはなかったようだけど、しょっぱなからいきなりネットワークＡＶＧみたいなノリのものがあったりして、このボードの将来を予感させてくれるスタートなのだ。このネットワークＡＶＧは、ＥＹＥＮＥＴのコマンドを打ちこんで行くことによってゲームが進んでいくと言うもので、ゲーム自体もそれほど難しくはなくて、気軽に楽しめてしまうのだ。そして、まだゲームに関する質問が少ないのもマル。ずっとこのノリを続けていて欲しいな。(片っＰ！　のめざしているゲームのボードがここにあるような気がする……)

「うーん、警視庁の方から教育委員会の方に、ドラクエ発売日に、学校をさぼらないように警告するよう依頼がきたようですね。ついに警察も動き出したドラクエ……」

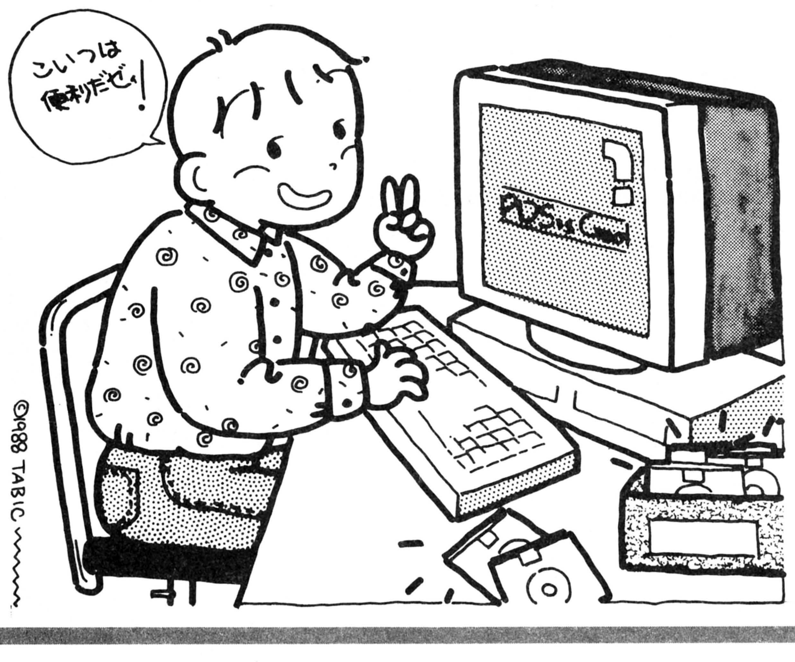
なんていうニュースがいきなりＵＰされていたりして、感度はバツグンみたいだね。

「これから『源平討魔伝』や『沙羅曼蛇』などが出てくるとなると、借金覚悟でX68000を買ってしまいそうで怖い」などという人ごととは思えぬフレーズがあったりして、なかなか楽しめる。

さて、いかにももものものしい「アカデミーＥＹＥ」のなかにできた「Ｐ．Ｄ．Ｓ．」もお待たせのコーナーだね。メニューは、ツール、ユーティリティー、アプリケーション、通信、ミュージック、グラフィックスに分かれていて、できたばかりだからまだＵＰされているプログラムは少ないけれど、そんなボードだからこそ、われこそはと思う人は自作のプログラムを書きこんじゃおうね。

Ｐ．Ｄ．Ｓ．っていうのは、見てるだけじゃまったく意味のないもの。実際にダウンロードして使いこなさなければただの文字のゴミ。Ｐ．Ｄ．Ｓの使い方が分かんないって人は、ボード上で遠慮なく聞いてみること。みんな親切に教えてくれるはずだよ。まっ、300ボーのモデムだとつらいものがあるけど……。

その他にも、「あったかタイム」や「アイドル予備校」に新人が登場したり、「買物探偵団」なんていう、実情報のつまったコーナーも新設されました。ＥＹＥＮＥＴは、これからもドンドン楽しいメニューが加わっていきます。お楽しみにね。



コミックにくわしくなる方法教えます！

「まんが通信ネット」､略して「まん通ネット」を知ってるかい？　通信坊の片っＰ！　が入手した情報によると、本誌『聖(セント)エルザ・クルセイダーズ』などでおなじみのBLACK POINT さんをはじめ、この「まん通ネット」にはコミック関係者が大挙して参加しているようなのだ。

このネットの目的は､「まんがをこよなく愛するものとマンガ家、編集者、アニメ関係者などがネットワークによって、意見・情報交換など、双方向でのコミュニケーションを計られることを望んで」となっています。ということは、もしかするとBLACK POINT さんと通信でお話しできるかも知れないネ。



ネットの内容は、もちろん〝まんが〟が中心。アニメ、まんが、特撮、ビデオ情報の他、オリジナル小説の連載やコンプティーク・福袋の「ウヒョ新」でもおなじみの「まんがの森」の月刊売りあげベスト10など、もりだくさんの内容。

ただし、まだ試験運営の段階なので、アクセス番号などはお知らせできません。本格運営が決まり次第、またこのページでお知らせします。

ファズの大好き！BBS

第8回　あぁSIG興し



ファズがPC-VANでSIGOPをやってんの知ってた？　今回はそのへんの苦労話を……

はろー〉ALL。知ってる人は知ってると思うけど、去年の12／25から､かのPC-VANの中に「98クラブ」っていうSIGを作ってしまった！　んだわ。「なんで、今ごろ98なんだぁ！　98ってなぁに？　バストのサイズぅ？　でかぁい！」などという冷たい声をよそに私はがんばったわけだ。コンセプトとしては「他ではなかなか書けないけど、教えてほしい。聞いてみたい。うれしはずかし初心者ユーザーのあなたも気軽に、98をよりよく楽しみましょーね！」っていうシンプルなもの。

しかし、1カ月たった今、やっぱりアクティブに書きこむ人たちってマニアっぽい人が中心になっちゃう。それはそれで、面白い（CRTの前でころげまわって笑う笑う)。だけど、初心者の人たちが気安く入れなくなる可能性もあって、現在、初心者用のボードを新たに増設するプランを立てているんだ。ま、この原稿が本に載る頃には何とかなってるんじゃないかな？

で、まぁ「SIG興し」のことなんだけど。誰でも一度は自分でSIGを作ってみたい、NETを作ってみたいって考えると思うんだよね。最初は、書きこみがあるかな？　なんかトラブルってるんじゃないかな？　とか、LOGINするたびにハラハラドキドキして、こりがまたいいんだわ。

私はこー見えても、自分のNETを持ってるし、2､3個のSIGのSigopもしてたりする。一番最初に作った時はうれしかったわよね。もう、もう何度も何度も入っちゃ出て、出ちゃ入って……。あっ、ナニナニさんが書いた！　あっダレソレさんも来てくれた！って。まぁ、初日は1日中はりついてたもの。

しかし、SigopやSysopっていうのも、はたで見てるほど楽な稼業でなないのだ。ボード上でケンカが始まったりするとたいへん。私自身は、あんまり Sigop みたいな人がしゃしゃりでてきて「まぁまぁ」って始めるのって嫌いだけど、あんまりこじれてくると、そーもいってらんない。どっちに肩を持ってもマズイし、かといって単にお茶をにごすなんて、性分としてできないし。

それから、日々のlog取り、新人さんへのレスポンス、どかどかとやって来るメールのお返事書き……。基本的なことではあるけど、毎日毎日のことだからけっこう仕事が厳しい状況だったりするとつらいもんがあるね。

でも、やっぱり楽しい。1回やったらやめらんなくなる。これは、NET（またはSIG）という新しい世界を創造できる、という魅力なんだろうねぇ。新しい国を作り、住民たちが住みつき、時折内乱が起こり、集会などのパーティを開き……。

で、一度NETを作ってみたい、でもそんなお金ないし、そんなチャンスもないという人にお勧めしたいのが､「さびれたSIGの復興作業」｡私も以前は、これに燃えたことがある。既にできあがってしまってメンバーも定着してしまってる、盛況なSIGに単身乗りこんでいくのもいいけどこの「さびれたSIG＝ひと月に数個書きこみがあればいい。ほとんどゴーストタウンのSIG」を盛りあげてしまうというのもいいよお！　最初はひとりつらく過酷な作業（もしかして誰も見てくれてないんじゃないか？　という虚しい想い……これは時間の浪費ではないか……という脅迫観念との戦い）が待っているが、結構全部のボードを見ているヒマな国の住人、イツシゴトシテンダローナーが生息しているもんだ。いずれは地道な努力が身を結び、何人かのイツシゴトシ……人たちが引っかかってくれる。こーなりゃ後はしめたもん。後は、その人たちをあきさせないようにガンガン、レスポンス返すこと。イツシゴトシ……人がなかなか引っかかってくれない場合は、自分で2つID取るというのもいい。ひとり2役で盛りあげてしまうわけだ（なんて暗いんだぁ。本当にやってる人、まさかいないだろーな)。

で、まぁそこそこに繁盛してきたら、人知れず去っていく。彼のことを語るのは、昔語りの詩人だけ。彼は、何かしみじみとした目で、ふと繁栄したSIGを振り返って、小さく首を振った。次の「さびれたSIG」へと旅立つのだろうか……。



パソコン通信でサラダ記念日！

PC-VANにおもしろいSIGがあります。TVK（テレビ神奈川）が主催しているSIGで、書きこまれた内容をそのまま(！)テレビに流してしまおう、という斬新なもの。

その中でも楽しいのがこれだ。タイトルもそのまま「私のサラダ記念日」で〝パソコン歌人の三十一文字、ますます快調私のサラダ記念日！ 季節も春になろうとしてる。優しい気持ちで、おだやかな心で、歌を作ってみようじゃないか。おちゃらけからおおまじめまでどんな歌も大歓迎。詠んだその時の気分・状況も付け加えてよ〟ってな感じ。いくつか名句・迷句を紹介してみよう。

耳垂れが　流れて悔し　中耳炎
松尾座礁

古い毛や　刈わず伸びてる
レゲエかな
小林番茶

「初代88のあのKEYタッチがいいです！」というコメントに続くきつーい句。

由貴ちゃんの　CM横目に見ながらも
まだまだ現役　切代88
〔JM1TZB〕

ほのぼのとしたものもあります。バレンタインデー＆草の根NETの温かさをたたえて一句。

パソ通の　仲間の子から
チョコレート
やっぱし最高　草の根NET
〔JM1TZB〕

キミもこのSIGに参加して、サラダ記念日しませんか？

こいつはグッド・アイデア

PCVANにぽのぽのさんからメールをいただきました。以下、ちょっと抜粋して掲載してみます。

「私は、東京の「PC－FC　NET」という、パソコンサークルのBBSのシステムの関係者をしています。(SysOpでは有りません）ご存じのようにBBSも雨後の竹の子のごとくたくさんありまして、うちのBBSも特色を見いだすのに懸命なのですが、少々もりあがりに欠けています。

私どものBBSは技術評論社の「NET－MAKER」という、市販のBBSシステムで運営しているのですが、これには、WW！Vの様なゲーム等がありません。また、つけ加えることも不可能でして……。しかし、ArtのNo.を入れるだけで書きこみが読めるという利点もあります。

ここで、私は思いつきました。ゲームブックをボードでやったらどうだろうか？　市販のゲームブックの場合販売物なので影響があるが、月刊誌でしかも、過去に掲載された物ならば影響はないのでは。アイデアとしては、おもしろいのではないでしょうか？

ウム、確かにおもしろい。このアイデアはコンプティークでいただき！なんてわけにはいかないですよね。検討してみます。協力できるように前向きに対処いたします。もうちょっと返事を待っていてください。

ワープロ通信ならワードバンクノート

'87年11月号のハードパックでも紹介したエプソンの「ワードバンクノート」が、今、注目を集めている。ワープロとしての機能はもちろんだけど、小型軽量の利点を活かして、携帯用の通信機器として活躍しているのだ。「ワードバンクノート」は、A4サイズで1.2kg、厚さは28mm。このくらいなら、バッグに入れて持ち歩くことも可能だろう。

一般のパソコン通信をするのに必要な機器は、通信ソフト(9800円)、モデムケーブル(5000円)、ICカード（8K＝3200円）とモデムが必要。300／1200のモデムカード（オプション）を利用すれば、より機動性が増すだろう。さらに、ATコンパチになっているので、使い勝手も申し分ない。LEDやスピーカーによる動作確認はできないけれど、イヤホンで通信状態をモニターすることができる。

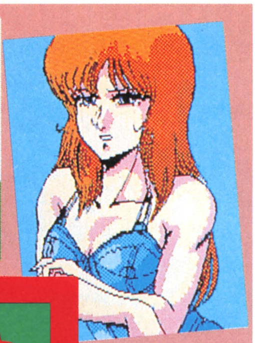
パソコンでの通信と同じように、オートログイン、ダウンロード、アップロード、逆スクロールなどができる。また、〝機能〟キーがCTRLキーと同じように作動するので、よりパソコン的な使い方ができそうだ。

ワープロがどんどんパソコン通信に進出してくれば、アクティブな書きこみが増えて、ネットも活性化するはず。ワープロ派の通信坊に期待する今日この頃です。

元祖 福袋

FUKUBUKURO ナノダ







Hソフト編

Hパワーでクイズに挑戦！
HARD社の社長が社員に
面白いと認めさせたクイズ
第1弾・君も成田へ行って
勝手にジャンケンをしよう

ちょっとHなコミカルSF
スカポン探険隊

どんどんデキるアドベンチャー♡
私立探偵マックス

Hコミック編

プレゼント付、ウレシー号!!
大日本ウヒョヒョ読書新聞

パソコンソフト編

敵キャラ別・忍術一覧表付!!
抜忍伝説

トップシークレットテレフォンサービス付

ここをハサミで切ってね▶

HARD社の社長が社員に面白いと認めさせたクイズ第1弾、君も成田へ行って勝手にジャンケンをしよう

ようするに エッチな クイズゲームだよ!!

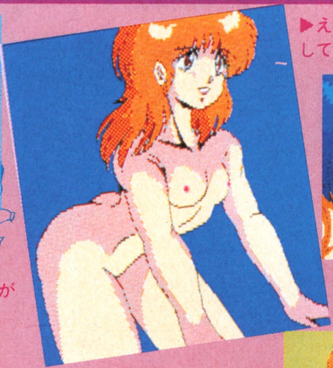
人間の知識欲とH欲を同時に満たす、インテリジェントなエッチソフト。㊞で密かなブームを呼んでいる、お手頃なゲーム。



タイトルは長ったらしいけど、ゲームはいたってカンタン。クイズに答えるごとに女の子の姿が見えてきて、全問終わったところで脱いでくれる。なかなかキワドイものも多いし、とにかく豊富なグラフィック数に敬服したい。



▲ナイスすぎてしまって申し訳ない！



▶好みのタイプ。正解率がよければこのとおり

▶ええチチしてまんな



▲銭湯に行くとよく見られそうな光景？

言語道断のグラフィック数！



◀走りながら考える？



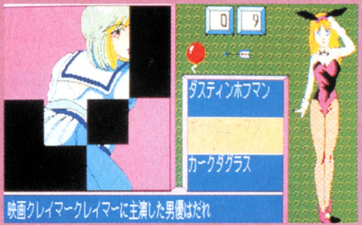
▶できれば前向きに検討してくれ



▶おなかの筋肉が、四つに割れそう



▲ギターが忍者っぽい。マイクの位置がちょっとアブナイ

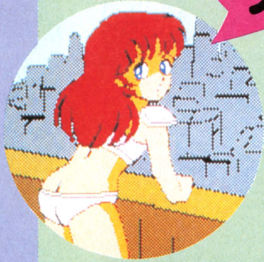


▲問題はこのようにカンタンなものが多い。（といいつつ間違えている）このまま終わったんじゃあカンジンのところが見えない！

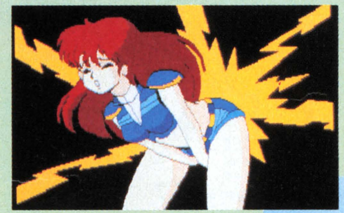
寿スカポン探険隊

報酬は究極の精力剤とワタシのバージンよ!!

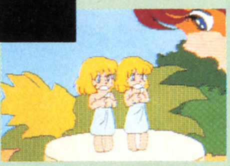
究極の精力剤を求めて南太平洋エロマンガ島へ……下半身のヒラメキを必要とする本格的アドベンチャー。酒池肉林とバージン目指してまっしぐら!!



アニメのタッチも本格的で、けっこうマジに遊べてしまうコミカルストーリー。南海の孤島に消えた父を探す女の子と冒険家が主人公である。アダルトゲームじゃないとメーカーはいうけど、ホレこのとおり、あの手のソフト。

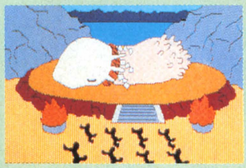


◀お尻にカミナリでも落ちたのでしょうか？ それともアノ膜に穴があいたのかな？ 表情で判断できそう



▶エロマンガ島のザ・ピーナッツ。オスラとお話できるのは彼女たちだけなのか？

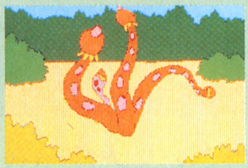
南太平洋エロマンガ島 待ちうけるモンスターたち



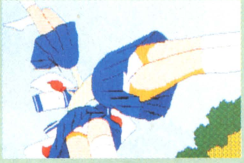
▲オスラ
島の守護神であるチン生物



▲オンナモドキ
モドキと付ける必要性ある？



▲ゴケマクリ
それなりのカタチです



▲せいらあ服の木
とっても直接的ネーミング

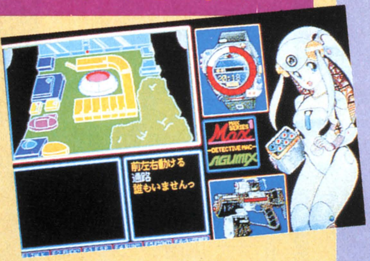
アドベンチャー＋エッチ的RPG

私立探偵マックス～潜入!!謎の女子校

ESP(パワー)の源はSEXだ!!

もしSEXすることで、体力が回復するとしたら、そんなシアワセはあるだろうか？　もちろんボクは睡眠を捨てて……やりまくる！

ＳＥＸすることで女の子から情報を集め、ＳＥＸによって体力回復。つまり“やりまくる”ことが唯一の必勝テクニック、ＳＥＸ上手＝ゲーム上手となるわけだ。ここまでゲーム上のＳＥＸを正当化してくれたソフトがあっただろうか？　ネアカなエッチソフトだ。



▲ＲＰＧ要素を含んだユニークなゲーム画面





◀ゴーカンじゃねーよ。確かに襲ったんだけど



▲「とっても上手……」

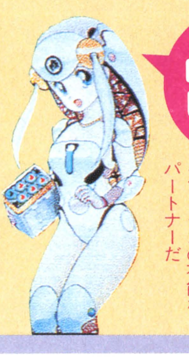
◀胸の谷間にナニがある？



▶ハントの成功率もわかるんだぜ

▼体力を気づかって女性上位で

▼もちろんバックもあり



アンドロイドのピュアーです



◀マックスの有能なパートナーだ





▲まるでチビッちゃったみたい。



JOT 上級編

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長

吊端撃彦(つるはしげきひこ)の**オナニー放談**



初心者はまずP231を参照せよ

禁 高段者しか読むべからず

ちと古い話で恐縮であるが、将来を期待された双羽黒の引退は実に残念なことと思う。あの朝潮でさえ関取というだけで美人の女房をもらった。双羽黒もせめて２年ガマンすれば良い女房をもらえたろうに、すもうをやめ単なるデブと化した今はその夢もはかない。若気の至りとはこのことよ。

実はこの吊端も、若い頃は何度もオナニーこくのをやめようかと悩んだものである。オナニーは気持ちいいが、将来ケンショウ炎になりはしないか、オナニーダコができて人前に出られなくなりはしないか、そんなことが心配だったのだ。だが、この吊端は考えた。そしてとうとうある結論に達した。オナニーをやめること、それはすなわちそれまでこいてきた何百万回というオナニーを、すべてムダにしてしまうことではないかと!!

そうだ、そうなのだ。私からオナニーをとったら単なるキ○ガイの風太郎である。はっきりいってサル以下だ。そう気づいたこの吊端は、以後も着々とオナニーをこき続け、そしてまごうことなき名人になったのだ。いやー我ながらあっぱれあっぱれ!!　諸君も人生に迷ったらこの話を思い出してくれたまへ。では!!



▲「駅弁大将物語」（クリスタル）のいじり魔子。どーでもいいけどすごい名前とタイトル



◀「禁区」（アリスジャパン）の白浜なぎさ。明菜に似てると評判。口の動きが大胆でよい。



◀「ザ・バイブル」（アリスジャパン）の東清美。B83W60H92の身体で世紀末のＨに挑戦。趣味はマンガ読むこと。

●HARD社の社長～/HARD/☎03(621)8447/88シリーズ(5″2D)/6800円●スカポン探険隊/PSK/☎0888(40)1667/FM7・77・PC88シリーズ・PC98シリーズ(5″D)/6800円●私立探偵マックス/AGUMIX/☎03(358)4862/PC98シリーズ(XL・LTを除く)(5″2HD)/6800円

新人登場でウ





▼▶阿乱霊「みんな元気かい!!」久保書店 960円

位を占めたのが、唯登詩樹「マーメイドジャンクション」こいつあ、よかったね。絵、構図、アイデアが秀逸。中でも両性具有の美少女が、保健の先生にHを教えられ、男子生徒との3Pが、いい。文句なくおすすめ。こういう人にながくがんばってほしいなあ。

そんでもって、もりやねこ「パジャマパーティ」。キレイなセル画・絵が8ページもついて、2色ページもあるお得用版。彼は本当にゲームが好きなんだなあ（「福袋」送付遅れてごめんなさい）。

で、L・ライム「ハイサイド①」。表題作は、SFファンタジー系のマジメなお話。他に短編が6つ入っていて、なかなかのヒネリのきいてるストーリーに、Hシーンがソーニューされている。センス◎。

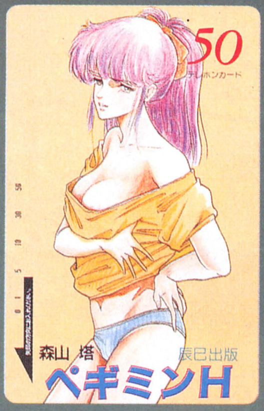
もひとつは、「イクサー1」キャラでおなじみ、阿乱霊「みんな元気かい!!」。ハロウィン風ホラーと精緻でなまめかしい阿乱キャラが、特にカラーページではえる！　なおイラスト集も出るとのこと。

ところで、先日、盟友・吊端撃彦氏と雑談中、またまた、オナペットは2次元か3次元か、どっちかと大論争になってしまった。最近のお便りで、HCのBEST5とオナペットTOP5を同時に書いてくる連中が多いのでこれはどういうわけだろうか？　と話が始まったわけだ。

確かにビデオギャルのレベルは、ここ2年で飛躍的にアップした。相当カワイイコでもアダルトビデオで〝ぱっこんぱっこん〟（ヨッチャンの口ぐせ。例「いやー、ゆうべはバッコンバッコン飲んだで」）やってくれる。それに比べて、2次元キャラは「キャンディキャンディ」の時代からどれだけ進歩したか？と撃彦は言うわけだ。甘い！　それは甘い！

HC界は、ダーティ松本ら官能劇画全盛期に比して、こんだけ明るく楽しい世界になってきてるではないか。これは大いなる進歩である。第一、いまだに浅野ゆう子で夢精してること自体、アナクロだよ、君!!

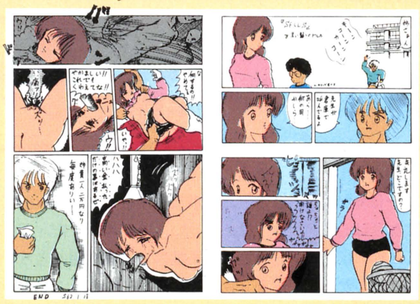
森山塔・テレカプレゼント





辰巳出版さんからの御好意により、左の特製テレカ（森山塔カラーイラスト）をそれぞれ5名の読者にプレゼント!!　本新聞感想を書いて、編集部「ウヒョヒョ新聞テレカ係」まで送ろう。当たった人の福袋ライフが充実することうけあい！

読者広場 いこい



▲山口県のPN，黒い翳りのデルタの作品。なかなか勉強熱心でよろしい。これからも投稿のぞむ

この頃、お便りが増えてうれしい大山である。上の「黒い翳りのデルタ」の作品のように、2ページで完結した投稿が多いので、作品がたまったら、〝読者2ページマンガ大会〟をやる予定である。力作を送って欲しい。優秀作には大山秘蔵のHCを進呈する。「2ページHCは、究極のHCである」をテーマに待っておるぞ。下のは、常連のテク。テクのお便り文面にはいつもほのぼのさせられる。



▲常連テクの作品。3次元の2次元化

大日本ウヒョヒョ読書新聞

どういうわけか、人気のあるウヒョヒョ新も今号で連載100回を超えた（ウソ）。有力新人登場で、盛り上がりの気配大であるよ〜。

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
大山平八郎

レシー号!!

ハロー平八郎で〜す!! みんな元気か〜〜い!! いってみようかあ〜〜、と〝今世紀最高スーパーブルージーグラムロックスーパースター〟であるところの、ジャガーをマネしてみましたが、いかがでしょうか。

今頃、マンガ界にはジャガー旋風が吹き荒れていると、大山は感じている。石川じゅん、みうらじゅんなどのマンガに出てくるし、聞くところによれば、江口寿史も興味を持っているという。それにつけ加え、本号で紹介する阿乱霊久びさの単行本「みんな元気かい!!」は、もうジャガーの口ぐせだし（もちろん作者に直接確認したわけではありません。大山の個人的推測。しかし、知らずのうちに同調してしまうというのは才能ある者の常である）、とり・みきの「だまって俺についてこい」もジャガーくさい（植木等だろうけどね）。

というわけでマンガ界はジャガー一色だ。とにかくがんばろうぜ（なんのこっちゃ）。

さて、今月から読者の皆様から非常に感謝されているHCのチャート（新宿まんがの森〈☎03・341・0921〉のデータを元に大山が勝手にHCだけぬきとったもの）を、1ヵ月ずらすことにする。これまでは、チャートがメ切すぎてからしか出なかったので、チャートについてのコメントはできなかった。なるべくチャート解説にそった紙面を作りたいため、1ヵ月後、つまり発売月の三ヵ月前のチャートを載せることにする。速報性は薄れるが、チャートに載った本のカットを載せるので、かんべんして欲しい。てわけで左上のチャートは12月度の集計よりのもの。といってもまんがの森は本入荷が早いので、一般読者にはそう影響はないと思う。

チャートをながめると、久びさに新顔が増えてい

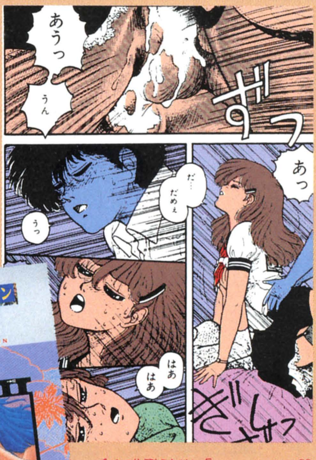




◀▲もりやねこ「ぱじゃま★パーティ」　白夜書房 750円

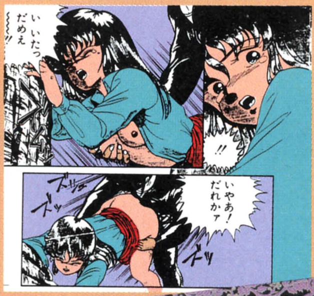
H・COMIC 試みのベスト10

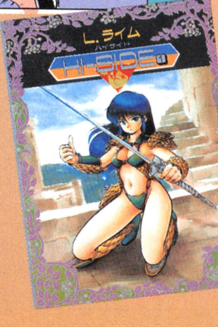
	書名／著者名／発行所
1	マーメイドジャンクション 唯登詩樹　白夜書房
2	HI-SIDE 1 L・ライム　白夜書房
3	みんな元気かい 阿乱霊　久保書店
4	燃える女さっちゃん 緑沢みゆき　久保書店
5	ぱじゃまパーティ もりやねこ　白夜書房
6	ティータイム 森林林檎 他　白夜書房
7	いつかどこかで 計奈恵　笠倉出版
8	ラブカウンセリング かおる　東京三世社
9	ドッキン美奈子先生!3 わたなべわたる　白夜書房
10	パンプキン22 わたなべわたる他　白夜書房





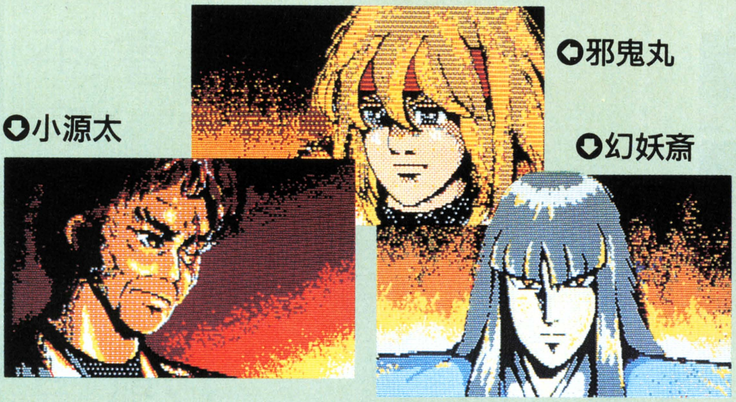
◀▲唯登詩樹「マーメイド♡ジャンクション」　白夜書房 850円　しっかし白夜書房が多いですなあ





◀▲L・ライム「ハイサイド」　白夜書房　680円「パンプキン」連載のもののプロローグ部分を新たに描き下ろしたもの

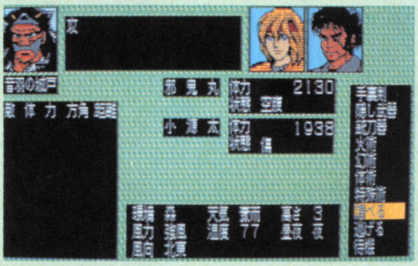
抜忍伝説 翼をもった男達



ひっとつ山こしゃ、ホンダラホダラカほ〜いほい！ なんてネ。う〜ん、いきなり訳のわからない歌で始まってしまったこのページ。何を隠そう（べつに隠すつもりもないが）、あの抜伝の裏情報がギッシリなのだ。おまけにシークレットテレホンまであって、太っ腹!!

抜忍心得　其ノ一　敵の弱点を知るべェ〜し

キミキミ、うれしさのあまりそんな所でボーっとしてないで、ホラ！ 最初の情報行くぞ。まず始めは敵キャラ別有効忍術の一覧表だゾ。ただし、すでにほとんどの人が後半部に入っていると思うから、この表も後半部のキャラに限定させてもらったからあしからず。表の見かたは、○が良く効く！ △がまァまァ効く、×がぜェ〜んぜん効かない…××ゲゲッまったく効かないじゃん!! となっている。もちろんザコキャラ以外の重要キャラだって入っているゾ。



◀こんなヤツ、2人でかかればヘッチャラだァ〜い！ なんてネ。

	火術	体術	幻術
骨武者	×	×	×
小頭	××	××	××
妖鳳鴻	○	××	○
羅凄姑	×	△	×
煉獄徒	○	××	×
明智軍	○	○	○
1 織田軍	○	×	×
2 織田軍	○	×	×
安達	○	×	×
牙賤児	××	△	△
蜂来人	△	×	△
奇徹坊	△	△	×
餓心僧	○	△	××
巌鬼忍	×	△	△
堕入道	△	×	△
人喰い	○	×	×

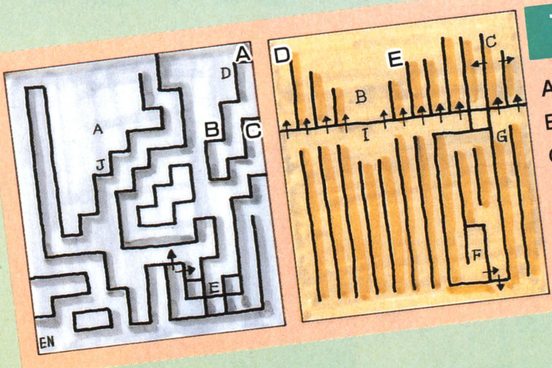
	火術	体術	幻術
三つ目	△	△	△
魔頭破	×	×	×
爆頭主	△	△	△
唾水僧	×	×	○
半獣坊	△	△	△
野盗	○	○	×
怒流坊	△	△	△
烈火忍	×	△	××
人豚	○	△	△
鬼相尼	×	×	○
独眼鬼	○	○	××
童鬼	○	△	×
幽鬼	×	×	○
隻眼鬼	△	◎	×
口裂け	×	×	△
奇目待	×	×	△

	火術	体術	幻術
鋸歯爺	×	×	△
飢人	△	×	×
半骨	○	×	×
甲賀	×	△	×
大なまず	△	△	△
森蘭丸	△	×	×
滝川 一益	××	××	××
盗賊	○	○	○
加当 段蔵	×	×	×
服部 半蔵	△	△	△
宝蔵院胤栄	△	△	△
大蛇	○	×	○
百地三太夫	×	×	×
斧山伏	△	△	△
穴九右衛門	××	××	××
音羽の城戸	×	×	×

抜忍心得　其ノ2　忍術を憶えませう！

この抜伝では、忍術や物の作り方などを人に聞いたり落ちている巻物を読んで憶えるんだってのは知っているよネ。そこで次の情報は、知識を増やせる得情報だゾ。ここにある3ヵ所のマップ内には、忍術だとか武器なんかの巻物がたくさん落ちているから、もし体力によゆうがあったら歩きまわってみようぜ！

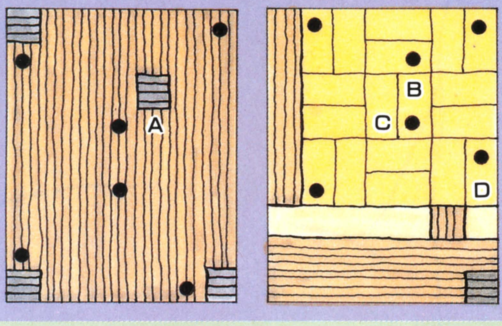
百鬼洞



A砲弾鋳型
B風車
C地鳴り
D分身
E弾丸鋳型

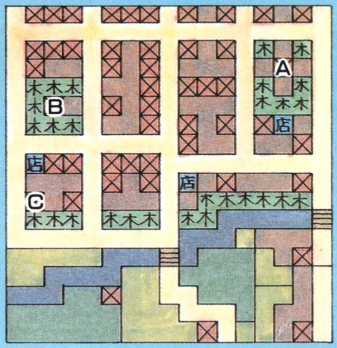
甲賀頭領屋敷 2F・3F

A．弾丸鋳型　B．忍術丸の作り方
C．銃弾の作り方　D．微塵隠れ



信州町

A砲弾の作り方
B砲弾鋳型
C風車



もちろんこの他にも、巻物が落ちている所はたくさんあるから、自分で見つけましょ。

トップシークレットテレフォン

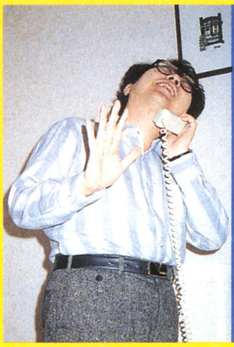
03-221-9988

キミだけにソッと教えちゃう…

どうだったかな、この2大情報は。しっかりためになっただろ！（うーん押しつけがましいヤツ）　しかし、まだまだ情報はあるんだ。その裏のウラ、まァーだどこでも紹介していない情報を、あのブレイングレイの太っ腹飯島氏がこっそり教えてくれちゃうゾ……。

Q．ブレインの次なる新作は…
Q．隠れエンディングって何？
Q．ウラコマンドを教えて…
Q．飯島さんて子もちなの？

どうも、太っ腹飯島とは私のことです。アッもう知ってるか。で、この4つの質問の答えなんだけど…それは、電話にてお答えしよう！



太っ腹飯島（コンプが勝手につけた）。年齢は24歳にしておく。二重人格のAB型。いちおう雑用を本職としているが、ごくまれにシナリオを書く。最近何もしないでいたため社内でも忘れられていたが、ようやく重い腹をあげ、活動を再開した。

第1回	3／8 ➡3／17
第2回	3／18➡3／27
第3回	3／28➡4／6
お休み	4／7

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

描きおろし 美少女図鑑

もりやねこ

●昭和43年7月9日生まれの19歳。横浜出身で、現在も横浜に在住。身長169cm、体重不明。「パステル♡の誘惑」「秘密のファーストデート」「マーメイド・キッス」など、著書多数



ボクは今、白い下着に執着しています。白い下着ってなぜか、すごくイロッぽく見えるんです。

いままでイラストなんかで描いていると、下着といえば黒が大好きで、ソレばっかり描いていたんだけれども……。

黒い下着って成熟した大人の女性の魅力っていう感じがあるでしょ。たとえば、漆黒のストレートの髪の毛。そして、胸を飾る黒いブラジャーと、下半身を隠している黒いパンティー。白い肌を強調するポイントとして3カ所の黒く秘められた部分……♡

でも現在は白いランジェリーなんて最高!!レースが付いて透けているような純白の下着。だって、そのほうがぼんやりと透けて黒い茂みが……。


COMPTIQ
SPIRITS
コンプティーク・スピリッツ
©1988 Charlie



ARCADE SPIRIT

●アーケード・スピリット●

受験生ゲーマーは勉学と遊びの葛藤にさいなまれる季節だネ。今月は大物が多いぞ！　ハマリ過ぎて勉強がお留守にならんよう、気をつけてくれい！

イラスト／中野豪

コンチネンタルサーカス



本邦初！

3Dレーシングチーム

１つのコースをグルグル回るだけのレーシングゲームじゃもの足りない！　そんな欲張りな人にオススメなのが、この１作。さらにランク制やピットイン、そして立体画像。こんなゼイタクなレーシングゲームがあっただろうか!?

PIT-IN　RANK UP!
アクシデントも興奮のうち

これはレーシングゲームの革命だあ〜〜っ!!　と思わず叫びたくなってしまうデキの『コンチネンタルサーカス』。その最大のポイントは、車のコンディションでレースが左右されるということだ。

たとえば敵車と接触した場合、煙が上がり、「ピットインせよ！」のサインが出る。サーキットには数ケ所ピットロードがあるので、ここでマシンを立て直さないと、爆発炎上してしまう。また雨が降ってきたら、ピットでタイヤを雨天用(レイン)に変換！　大丈夫だろう、などという曖昧(あいまい)な憶測は死に直結する。そんなレース本来の厳しさがあるのだ。

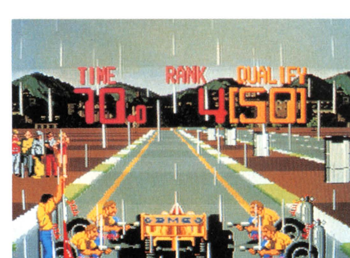
そして、さらにこのゲームを盛りたてる要素の１つが「ランクＵＰ」。文字どおりの競争世界が待っている！



▲煙を吹いとります！　消火器マーク点灯!!



▲雨が降ってきた！　タイヤマーク点灯!!



▲ピットワークは早く正確に。急いで〜〜!!

ゴールばかりが能じゃない！　抜くのが宿命



サーキットを時間内に１周すれば１面クリアにはちがいないんだけど、各コースで定められたクオリファイ（最低通過順位。１面だと80位、２面だと60位）があって、これより上のランクで通過しないと次へは進めない。

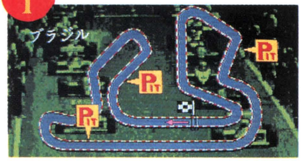
そして最終面・日本ではベスト３以上が目標だ。

コースは８コース。世界のコースを美しい背景をバックに疾走する。背景に見とれて思わずコケるなよっ！

操作のポイントだが、タイヤのグリップがやや弱いので、アクションは控えめに。減速も慎重にいこう。

中嶋悟に続くのはキミだ！

1 BRAZIL



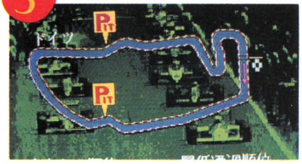


▲見るも無惨な大爆発！　破片をバラまき、炎があがる

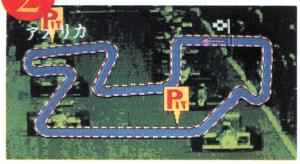


▲モナコでは、こんなトンネルのシーンもある

5 GERMANY



2 U.S.A.



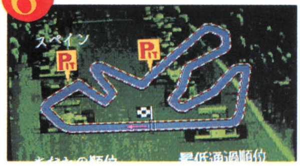


▲雨があがるとこのように水たまり。これで消火はできません、念のため

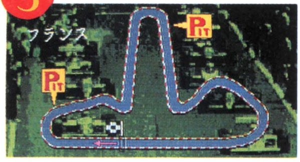


▲日本のコースには富士山らしきものが見える!?　どこなのかなぁ

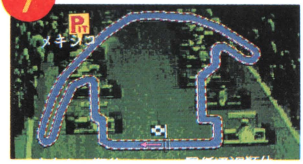
6 SPAIN



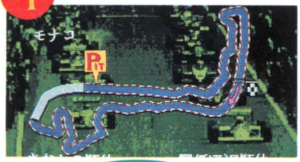
3 FRANCE



7 MEXICO



4 MONACO



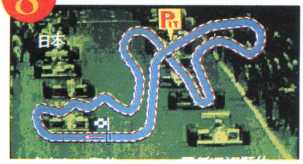


▲一見してドイツとわかるこの風景。他の面のもＧＯＯＤだヨ



▲クオリファイに達しないと左のねーちゃんの「怒りがねー」……！

8 JAPAN



たのVGヨタ話

こんなの知ってた!? GAMEのカレンダー

漫画家やアニメーターをゲーセンで見かけちゃった！　という人はけっこういるんじゃないかな？　ひそかにネタにされてるケースも多かったりするんだけど、その人たちが集まってカレンダーを作っちゃった！　という話、知ってたかな？

昨冬流通センターで催された「コミケット33」に出てたのがそれ。あさりよしとお、園田健一、麻宮騎亜、ふじたゆきひさ、森野うさぎ、などのメンバーがなぜか集まって、ＶＧ・ＦＣ・パソコンゲームのイラストカレンダーを作ってたという話だ。ちなみに会場では、すぐに完売になった。

▼シリアスタッチのラビオ・レプス。ゲーム知っている人は笑える!?



▼田村英樹氏のイラスト『ディーヴァ』。これはパソコンゲームだね





▲ＡＢⅡは「プラモの子ちゃん」のふじた氏











"What's this place ?"（なんだここは?）
"Keep on your field !"（油断するな!）
「あぎゃー!」（注・エイリアンの絶叫）
——さあ、今春コナミがはなつ痛快バイオレンスアクション！ ただいま全国ゲーセンでいっせい公開中だっ!!

迫力の展開、そしてサウンド！ こいつは「凄い」!

ＢＧＶまで出て人気沸騰のアクションシューティングゲーム『魂斗羅』。ゲームと呼ぶには劇的すぎるし、映画と呼ぶには痛快すぎる内容だし、「ランボー」と「コマンドー」の競演なんてまずありえないから（あの２人って犬猿の仲だそうだ）、興奮もひとしお。

さて、西暦2634年12月、謎のエイリアン軍団との戦いから１年。地球はその魔の手から逃れたかのように思われていた……が！ なんとエイリアンが復活したのである！ 地球はまさにエイリアンの毒牙にかからんとしていたッ!! そこでわれらが『魂斗羅』、彼らと再び戦うことになった!!

このパート２は“SUPER ”を冠しているだけあって、ＡＶも難易度も前作をはるかにしのぐデキになっている。演出効果を盛りたてるには努力をおしまない、ここがコナミのスゴイところ。「エイリアン２」に影響されたというスタッフの意気込みが作品をとおしてプレイヤーの目に、耳に伝わってくる。さあ、やったろーじゃねえかっ!!



◀ヘリから降下。さっそうと登場！ 前作のカッコよさはそっくりそのまま

銃は好みに合わせて……どれが有効か？

初心者にもっともオススメなのはスプレットガンかマシンガン（Ａ—ＪＡＸのバルカンに似ている）。いずれも破壊力があるうえに手頃な武器だ。

このほかにＢＯＭＢ、レーザーなどあるが、使いやすさの点では前記の２つが上。１面ではマシンガンのアイテムが２つ出るから、連続して取ってパワーアップさせるといいだろう。ちなみに武器を持ちかえると最初のパワーランクになってしまうので注意。

縦スクロール面では“ＳＨＥＬＬ”なるアイテムが登場する。これもまた『Ａ—ＪＡＸ』のＰＯＷに相当するもので、一撃必殺、広範囲の敵をやっつけられるぞ。有効に使ってくれい。

横スクロール面では上からの、縦スクロール面では後方からの敵襲に気をつけろ。思わぬトコからわいて出る！



▲これはレーザー。連射のきかないところがツライ



▲スプレッドがやっぱり強い。うーし、大爆発！

コンプティーク・スピリッツ
SPIRITS

『魂斗羅』をしのぐ
"SUPER"魂斗羅。

エイリアンの描写に注目!

はっきり言って、このゲームがその正体を現わしてくるのは3面の後半から。しかしダテに"SUPER"ではない。1面や2面でも気を抜けば、またたく間に終ってしまう。

1面は横スクロール。12時～3時の方向に弾をまき散らして進め。後方にも十分注意だ。

中間ポイントはトーチカ・戦車・ヘリの3ヶ所。ヘリは右で構えて、砲台を1つでも多くたたき、降下してきたら左に抜けて、降下兵ともども残りの砲台を落とそう。

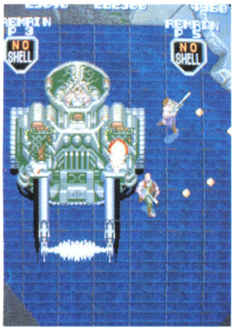

◀ここが1面のトリデだ!

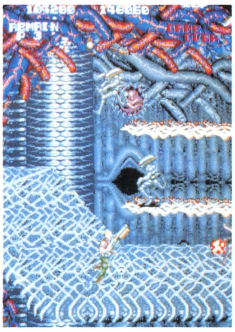
2面は縦スクロール。要所のマシンガン兵を確実に倒していくことがポイント。

3面は画面上方が茂みになっているので、とくに上からの敵の攻撃に気をつけたいところ。突っ込むと、いきなり弾をくらうぞ。湖を渡ったあとの砲台・ボンバーは、要注意。ここを越えると、いよいよ気色の悪いお客さんの登場となる。

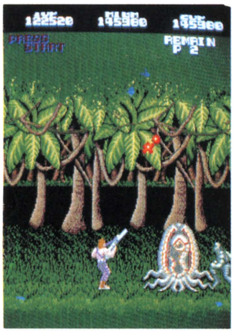
エイリアンの卵は弾を吐かれる前に壊すのが鉄則。ボスは真ん中でひたすら撃つ! 口から出る弾を見切れるかはウデの見せどころだ。


▲ヘリとの戦闘に勝利! 落ちる姿が圧巻


◀じつはアームの部分は当り判定がない


◀4面。エイリアンの絶叫は超リアル!?


▲いきなり出現する"顔"!! 動きながら撃ったほうがいいみたい


◀ここからエイリアンがわいて来る


◀こいつがまたイヤラシイんだ……!

4面。不気味な背景の中をエイリアンどもが向かってくる。動きが早いうえにカタイので、何かアイテムを持っていないと苦しいだろう。ダメだと思ったらジャンプでかわすのも手段の1つだ。

中ボスの戦艦(?)は、上段でやっつけると楽。大ボスのエイリアン・クイーンは、いくつか死角があるので、うまく入り込んで連射!

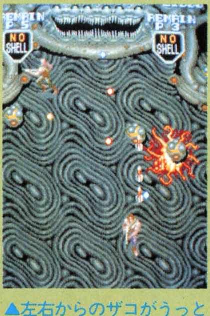
さて5面、いよいよ大詰めの最終面だ。「口」、「大顔」、「穴からの敵」と、難所が多い。冷静に見切って、ノンストップで進むしかないだろう。

そしてこの難関を突破すると、最終のボスが……!

最終ボス。これはもはや最強&超グロ!?

画面の最上段の大口。こいつはちょろい! そう思ってイッキに倒したら……じつはこれがダミー。本物のボスはもっと狂暴、メチャクチャ気色悪いのだ!!

ポイントとしては、顔の左右についている心臓をまず撃ち、左右いずれかの蛇をたたく。そしてザコが口から出るタイミングを見切って接近し、頭の中心を連射する——のだが、言うはやすく行うはがたし。これはトライするっきゃない!


▲左右からのザコがうっとうしい。このボスはニセ物


◀こいつが真のボス! 気長にやっつけろ!!

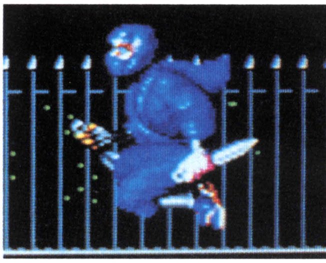

▲ボスは滅んだ! ……が、何者かが飛び去っていく

待望の3画面ゲーム・Part2!



ニンジャウォーリアーズ

魔王〝バングラー〟の出現によって独裁政治になり、社会が荒廃した某大国。革命派のリーダー〝マルク〟は、バングラー暗殺のため、2体の殺人マシーンを完成させた……。



「独裁者〝バングラー〟ヲ暗殺セヨ‥」

前号でも紹介した、タイトー・3画面ゲームの第2段『ニンジャウォーリアーズ』。今月はさらに詳しく、場面展開などの話をすすめていこう。

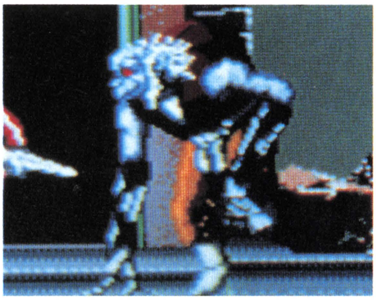
プレイヤーの操作系だが、左ボタンが苦無（くない）（短剣）、右ボタンが手裏剣（しゅりけん）。左ボタンは攻撃のほか、押しっぱなしの状態だと防御の体勢になる。この状態で斜めジャンプすると（レバー斜め上）、前転、バック転ができ、しかも敵の攻撃を受けない！　これは重要テクだ。

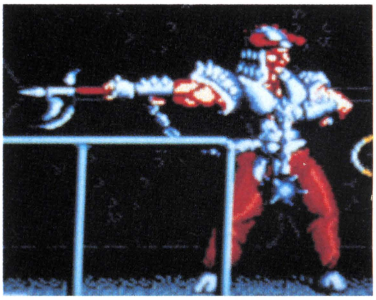
また、表皮がはがれた部分は通常の2倍のダメージを受けてしまうので、敵の弾丸や爆発にはとくに注意しよう。

アイテム類は“ない”。展開はいたってシンプルかつシビアだ。

ＣＧは大画面をいかした背景がバーンと登場し、プレイヤーを圧倒させてくれること間違いなし。サウンドもすばらしいぞっ!!

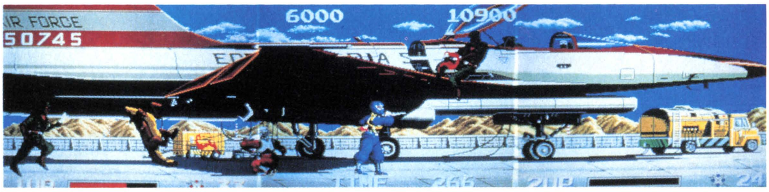
――悪魔の独裁者、そして殺人機械。狂った時間のなかを、影たちがうごめく……。







▲般若にムササビが後ろから追ってくる。このほかにも強敵はズラリ。特徴をつかめ！



▲3画面でもまだ入りきらない、巨大なジェット機。背景はとにかく見せてくれますゾ！



▲この戦車もクセモノ。しかし、どうにかやっつけた！　敵兵はバンザイして転げ落ちてゆく



コンプティーク・スピリッツ
SPIRITS



「戦う人間発電所」が行く!?

チェルノブ

異常能力に支配され、悪から狙われるハメになった炭坑夫・チェルノブ。彼の孤独な戦いが今、始まる！

食品汚染？ INF？ "そんなの知らない" というキミにもプレイできるぜ

これは危ない！　思わず危ない！　自由の女神の左上に某社会主義国のマーク（これ、じつはチェルノブ家の家紋なんだそうだ）がかぶさっているという、衝撃的なデモで始まるゲーム。

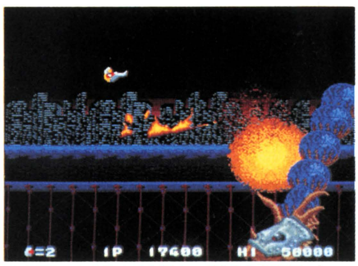
敵の地下洗脳室を脱出するところから始まり、地上へ飛び出し、アメリカ本土へ上陸してニューヨークで決戦！　ゲーム展開はこんなとこで、ステージは7面。敵部隊のしつこい攻撃をかわし、各面の大ボスを倒せば面クリアとなる。

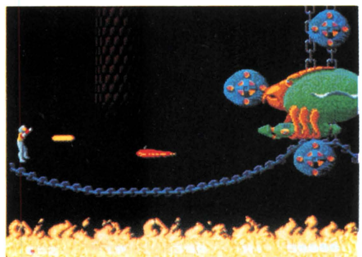
ゲームの難易度はそれほど高いワケではないけど、ハマル場所がいくつかあるので、気を抜かずにプレイしよう。攻撃とジャンプの併用テクニックがポイントで、『魂斗羅』に通じる部分もある。さらに必殺の「踏殺」(敵の頭上に乗れる）ができるので、うまく使いこなせるかが勝負のわかれ道になるだろう。

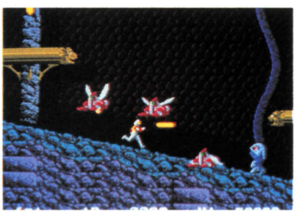
パロディ感覚のこの1作、こいつは注目株ですゾ。



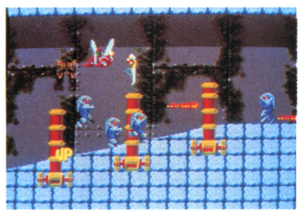
▲このデモがアメコミ・タッチで、なかなかスルドイ。行け！　チェルノブ!!

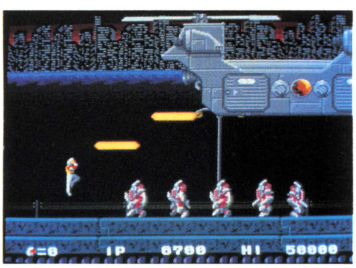

▲3面の中ボス、ソドム。動きを見切れ！

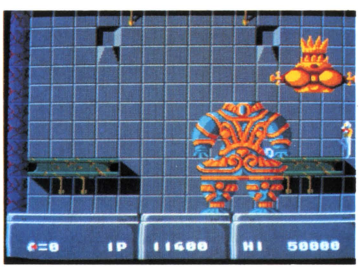

▲速攻でやっつけないとつけあがるぞ!!

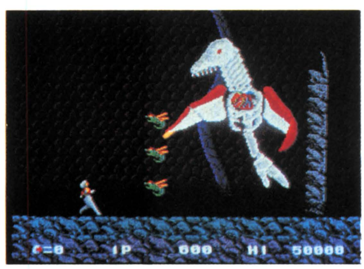

▲上を飛行するヤ・オウキ。こいつらが意外にうるさい

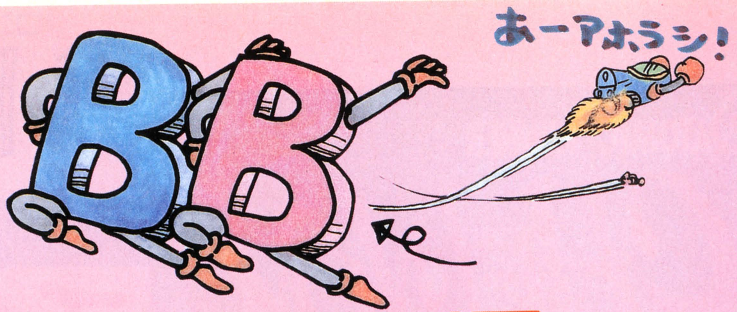

▲アイテムはこのように後で撃つと、絶対に取れません！


▲このように敵の上をジャンプしながら行くのも作戦のひとつ


▲3面のボス。前のページで似たのが……!?


▲ドグウは2面と4面に。4面は少し手ごわい


▲5面のボス、デス・ガー・7。かなりの強敵



X68000 SPIRIT

●X68000・スピリット●

ギィ〜ン！　灯かりをつけましょ、ボンボリにィ〜!!　てなわけで、ハードロック版ひなまつりにのって、ひさしぶりのロッパー登場!!

イラスト／菅原ロッパ

祝 TwinBee ツインビー

楽しい、カワイイ、そしてムズイ!!

おんまたせしたゼ！（別に待たされてないってか？）あの『ツインビー』がいよいよ登場だゼ。オレのハートをアツクするゼイ！


◀黄色のベルは、ボーナスがもらえるんだぜ!!


◀バリアだぜ！　これで金棒もへっちゃらでい

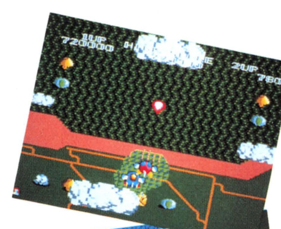

◀分身の術じゃ！　別名金魚のフンともいう……


◀ちょっと、バリアがないんだから入れてョ!!

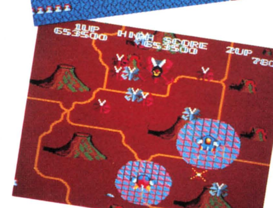
ターンタンタンタン、タラーラタンタンタン♪　楽しいツインビー、ユカイなツインビー、ツインビーツインビー。そうさ、あの『ツインビー』X68000版がし――っかり登場したゼイ！

前にもこのゲームの情報は報告してあるんだから、いまさらどんなゲームだっけなんていわせないゾ。えっ、前の号を読んでないって！　ぶっあかもォ〜ん、おまえなんか、秋葉原の後頭部にツブされてしまえー。（おちつけ、おちつけ！㊮）グルルルル……フー、まァいい今回は許してやるゼ。で、肝心の『ツインビー』はっつうと、さすがの32ビット！　ツインビーにウインビーがモニターの中を所狭しと飛びまわり、ホイッチョやダッコンなんかのキッチンキャラ相手に元気なシューティングをやってくれちゃってるゼイ。えっ？『ツインビー』ってどんなゲームだって、ギョ〜イ！　まァたおまえか!!　（押えて押えて‥㊮）ググッ、し、しょうがない、特別に教えてやろう。

時は宇宙暦2801年、平和なドンブリ島はスパイス大王の出現により危機にみまわれていた。そこに登場したのが、平和を愛する科学者シナモン博士のつくりあげた“ツインビー”と“ウインビー”だ！　早い話が、2人同時プレイ可能ベルパワーアップシューティングなのだ!!　ア〜疲れた。


◀2人で力を合わせれば、こーんなのも撃てるぜ!!


◀ベルは、撃てば撃つほど色が変わァ〜〜る


◀そりゃもう、2人でバリアをつけりゃベストさ


◀2人でキャッチボール？　こんなんもあるぞ!!

コンプティーク・スピリッツ
SPIRITS

ゾクゾクと出てくるザコ&ボスキャラだって、元気だぜ!!

なんてったって、このゲームでグンをぬいてユニークなのがキッチンキャラだぜ。オナベの“ナベッコ”、ピーマンの“ピーマック”そして空豆の“ビーン”などなど。さらに、全5ステージに登場するボスたちも“オニオンヘッド”“パラレルディッシュ”“タイガーシャーク”“クローデバイス”といったぐあいに、やっぱりキッチンキャラという徹底さがスッゴイゼ!!

というわけで永遠のアイドル『ツインビー』X68000版はスゴイゼ!



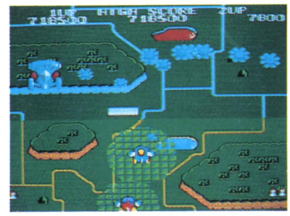
▲出ましたタイガーシャークだぜ!



▲こちらはパラレルディッシュでおま



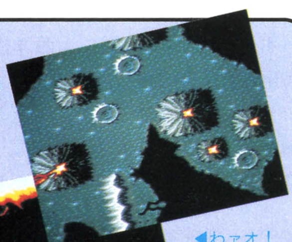
▲へっへ〜んだ、こわかないよォ〜

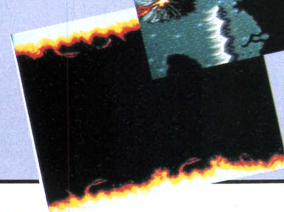


▲まァ〜青いヒマワリがきれいネ

X68000の機能をフルに使った、アーケードの移植がゾクゾクと登場してくるぜ!!

セガの『スペースハリアー』、タイトーの『アルカノイドII』。そして、今回コナミの『ツインビー』がアーケードから移植された。こうやってアーケードのスーパーゲームがX68000版として、新しく登場してくれるのは、X68000ユーザーにとってほォ〜んとアリガタイことだぜ。しかも、今回はマップの一部しか見せられないけど、『沙羅曼蛇(サラマンダ)』の完成も近いらしいぜ!!


▶ここは火山のタテスクロールやネ。うん、キレイ


◀わァオ!おなじみ炎の面の登場だってか

The COCKPIT

空力微係数+航空機運動力方程式=航空機力学におけるデータが……ウォ〜頭が割れそうだぜ!

お次のゲームは、コムパックという会社が出したフライトシミュレーションゲームだぜ。このコムパック、みんなにはなじみがないと思うけど(オールドパソコンボーイは知ってるよな)、3、4年前にもFM7版や88版などでフライトシミュレーションを出している、歴史のある(大げさなんだヨ)ソフトハウスなんだぜ。だから今回の『コックピット』だって、もうハッキリいってそのリアルさ、操作性etc、どれを取ったってグッド! なできだ。ゲームには、ふたつのモードがあって、ひとつはゲームモード。東京、名古屋、大阪など日本全国の空港をめぐって、総合得点を競う方法だぜ。そしてもうひとつがシミュレーションモード。航空機、空港、風力レベルを自由に選択してプレイできるんだ。

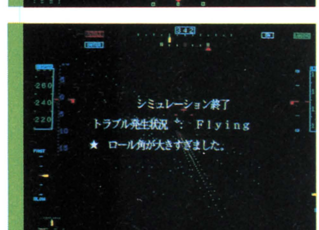


◀空船は、この7カ所の中から選ぶことができるんだ

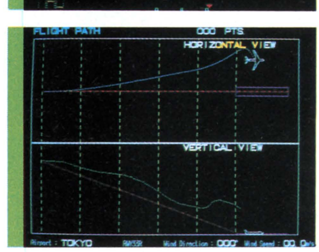
この『コックピット』では、気ままな空の旅じゃなくて手にアセにぎるタッチダウン(着地)のみをゲームにしているんだ。おっと、だからって、すぐアキるんじゃない、なんて思わないでくれよ。

なにせ、現実のデータに各航空機の形状差による飛行を考慮し、さらに風や滑走路進入角、進入速度などの諸条件をクリアして機体の安全を保ちながら最適の進入コースで“タッチダウン”させるっていう作業はオドロクほど大変なんだぜ。だから、アキルなんてとォ〜んでもない話だぜ! オレなんか、何度やってもうまくいかなくて、すっかりハマッちまった。しっかし、オレもツ


◀ワァオ! 夜景がとってもロマンチックじゃん



◀オット! これじゃ乗客の命もアブナイぜ!



◀アララララ、ヨッパライ運転だョ〜〜〜 こりゃ!!

アー（ドサ回りとも人はいう）に行くときによく飛行機を利用するが、着陸ってやつがこんなに困難なもんだとは思わなかった（もうスッチュワーデスのオシリばかり見てるなんて不謹慎なことはやめよう）。

このシミュレーションでは、5種類の機体の中から選択することができるんだ。まずは、ダグラスDC-8、航空輸送の大量化を図るため、従来の標準型より胴体を11.2m伸ばした長胴型機ってやつだ。

ボーイング747、いわずと知れた世界最大の旅客機だ。

コンベアCV-880M、客席数88～110名の中距離ジェット。

ボーイング707-320、大西洋横断路線用として開発されたタイプだぜ。

そして、初心者のための架空の練習機があるんだ。パイロットになって、空を飛ぶ、これは男のロマンだぜ!!

コムパック☎03-3375-3401／6800円

キミは安全なフライトができるか？

これが、フライト中のメイン画面だぜ。プレイヤーは、そのすべての計器に目を向なきゃならないのだ。しかし、カッコイイゼ！



●マーカー通過ランプ
滑走路手前にある指向性電波発信局上を通過したことを示す

●決意高度表示ランプ
約60mの決意高度以下になると表示する

●対気速度計
単位(km/h)大気に対する航空機の速度

●気圧高度計
単位(m)中央の値が自分の現在高度

●ピッチ角度計
単位(度)機体のピッチ角を固定した指針で示す

●グライドスロープ指針
(GS)理想的な進入コースから左右のずれを示す

●動翼指示計
各動翼が現在何度動いているか示す

●昇降速度計
(m／s)機体の上昇・下降の速度を示す計機

●設定速度偏差計
適切な着陸進入速度に対する速度のずれを示す

●ローカライザ指針
理想的な進入コース（滑走路中心線の延長線上）から左右のずれを示す

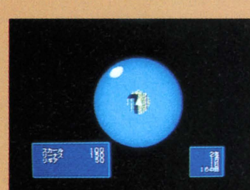
新作情報 この2本はオ・イ・シ・イ!!

グランド・マスター —失われた宝珠の伝説—

X68000の開発に情熱を燃やす"XAIN"が、『魔神宮』に続く第2弾を発表したゼィ！

かつて、神がまだ「神」という名で呼ばれなかったころ、この惑星には（地球上には）浮遊大陸というものが存在し、地上の特別な人々（選ばれし人）は、この地上と天にある大陸とを行き交うことができた。しかし、時の流れにつれて天界においても悪しき者が現れ、地上界を恐怖という名のもとに統一しようとした……。

"XAIN"の新作RPGは、オーソドックスなシステムの中に新しいスタイルをふんだんに盛りこんだ期待に十分こたえられる絶品だぜ！『魔神宮』のときにも生かされていた、昼と夜の流れを今回はブルーの宝石という型で取り入れているアイデアがいい！



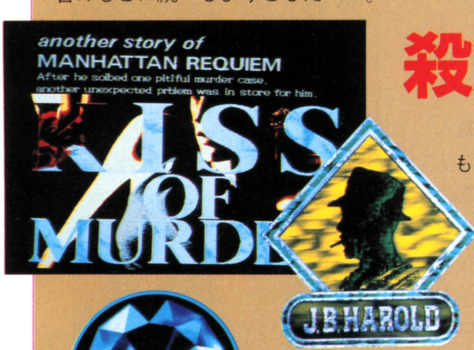
▲やっぱ、Simple Is Best!！



▲見える範囲が時間で変わるんだ



▲オット！　モンスターの襲撃だ



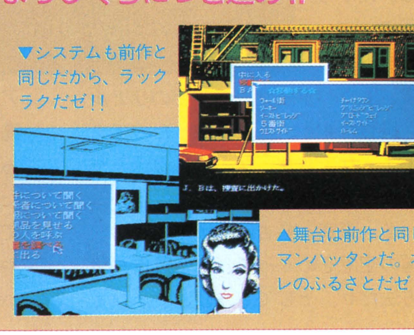


◀これが盗まれたサファイアか……

殺意の接吻

シブーイ、ハードボイルド路線をまっしぐらにつき進め!!

しっかし"リバーヒルソフト"もうれしいぜ！　X68000のソフトをおしげもなく出してくれるもん。で、今回の『殺意の接吻』は、おなじみJ.Bハロルドシリーズの第2弾だぜ！　今回は希代のサファイア〈青い嘆き〉の盗難事件にいどむ、本格ハードミステリーなのだ!!



▼システムも前作と同じだから、ラックラクだぜ!!

▲舞台は前作と同じマンハッタンだ。オレのふるさとだぜ！

リバーヒルソフト☎092-771-3217／5800円



怪獣大戦争

決死の原子炉防衛作戦

いままでウォーバトルの多かったシミュレーション界に、新風を巻き起した『T.D.F.』がX68000版で登場だ!!

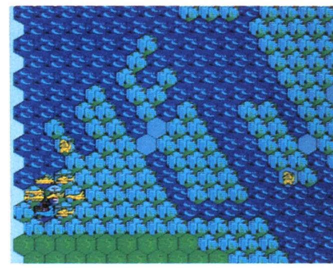
キミの頭脳で地球を救おう!!

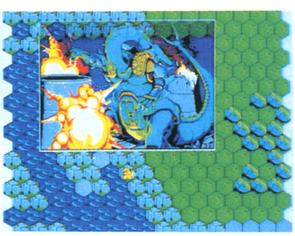
東京・丸の内。某長期信用銀行の地下深くにT.D.F.の司令部がある。T.D.F.とは、近年各地で報告される怪獣災害に備えるために結成された、科学戦部隊のことである。

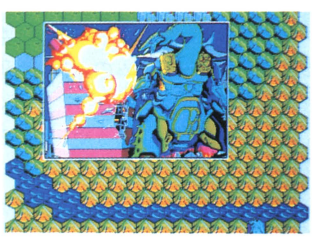
悪の科学者ドクター・スルー（かつては高名なバイオテクノロジストだった）の地球破壊の野望を阻止するため、彼の生み出した人類抹殺機械(アンチヒューマン マシン)と戦う。という、昔ウルトラシリーズなんかのヒーロー物を見てた年代にはたまらない、新しいタイプ(？)のシミュレーションゲーム『T.D.F.』がついにX68000版に移植されたゼ！ 数段パワーアップしたグラフィック面に加え、サウンド面でのバージョンアップは聞きのがせないゼ。特に怪獣の鳴き声などは、ギガォエウー!! ってなぐあいに昔のTV番組そのままの迫力で迫ってくるから、その声を聞いただけでオレのように正義感の強い男は全身の血が、フツフツとたぎってくるゼ!!

とにかくX68000ユーザーは一度はプレイすることをすすめる！

データイーストの、X68000次回作も期待しようゼ!!


▲おなじみの、メインヘックス画面だ。


▲う～ん、オレンジ色のニクイヤツ！


▲オイオイ、あんまりこわすなよ

データウエスト☎06-968-1236／6800円

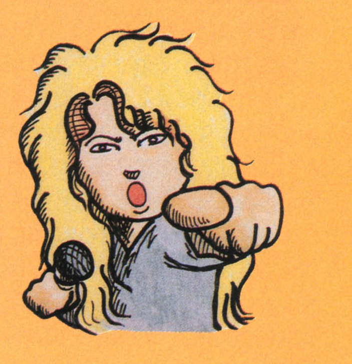
ハードロッパー見参

ソフトハウスにもの申す!!

ハードロッパー見参!!（何いってんだよ、さっきからいただろ）イェ～イ、今日のロッパーはいいたいことがあるんだゼ。オレがこのX68000のコーナーの担当になってから、早や4カ月になる。はたして、その間に何本のソフトが出たのか？ テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、2Mバイトの大容量メモリ。1024×1024ドットの実画面エリアを装備した高解像度表示能力。65,536色同時発色。水平32、1画面128のスプライト機能。8重和音ステレオFM音源搭載。こんなすばらしいスーパーマシーンで、自分のゲームをつくるなんてプログラマーにとって、願ってもないことだと思うのだが。実際問題として、各ソフトハウスが二の足を踏んでいることは確かだゼ。どうか、各ソフトハウスの人たちよ！ X68000ユーザーに夢をあたえてやってくれ……。たのむゼ!!

でユーザーにもの申す!!

まあ、なんだかんだと自分かってなことをいったけど。各ソフトハウスが、X68000版のソフトを出すゾォ～！と意気ごむものの、それがいつの間にか消えてしまう、という理由もわからないことはないのだ。じゃ、どうしたら実現してもらえるか？ それを可能にできるのは、キミたちだゼ!! いま、X68000ユーザーのコもこれからユーザーになるべくガンバッテいるコも、キミたちの熱い思いが、X68000のニューゲームをつくりあげていくんだ。これからのX68000の未来は、すべてキミたちの肩にかかっているんだゼ!!



SEGA SPIRIT
●セガ・スピリット●



イラスト／相村嘉一

突っ走れ、ブッぱなせ！ ドラゴンだかエイリアンだか知らねえが、オイラの行くテをジャマする奴ぁ、ケガするだけじゃすまねぇぜ。宇宙一の暴れん坊、ハリアー様のお通りでぃ！

スペースハリアー3D

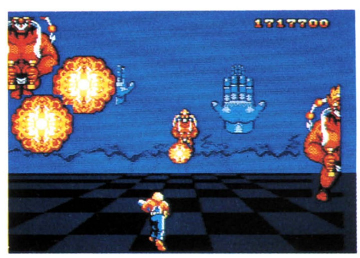
英雄スペースハリアーの過去の秘密が、いま解きあかされる!

驚くべきスピードで次から次へと新作が発表されるゲーム業界にあって、すでに“往年の名作”になりつつある『スペースハリアー』。セガ版の場合、発表されてから1年ちょっとしか経っていないのに、ひどく古いゲームのように思えるもんね。しかし、あれだけ大ヒットを飛ばしたゲームが、そうやすやすと隠居するワケがない。3Dシステム対応になって、再び現役に返り咲き。その名は『スペースハリアー3D』だ。



パート2のステージ数は14。パート1は18ステージだったからちょっと少なくなっているけど、ステージ数が減ったからゲームが簡単になると思ったら大マチガイ。ステージが少なくなった分、各ステージともボスキャラまでの距離が伸び、敵の攻撃も激しくなっているのだ。ナメてかかるとステージ1で全滅なんてことになるゾ。

それから、このハリアー3Dは、簡単なコマンド入力によって3Dゲーム用のダブリ画面から普通の画面に切りかえることができるので、3Dグラスがなくてもちゃんと遊べる。もちろんあればそれだけ迫力アップだけどね。



▲ステージ構成、敵キャラともに一新された



▲グロテスクなキャラクターもたくさん出るぞ

▷STORY ドラゴンランドに何が起こった

銀河系のはるかかなたの“ドラゴンランド”では、王位継承をめぐる王族内での対立が絶えなかった。あるとき次期国王となるはずの第1王子が行方不明になり、弟の第2王子が実権を握るようになった。そしてそのときから“ドラゴンランド”のあちこちに奇妙な怪物たちが出現するようになり、住民をおびやかすようになったのだ。

銀河連邦は、この事態を調査解決するべく、ひとりのESP戦士訓練生を“ドラゴンランド”に派遣した。その訓練生こそ、後に英雄スペースハリアーとなる男、ハリアーなのだ。はたしてどんな試練がハリアーを待つのだろうか？



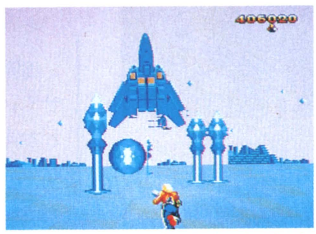
▲ドラゴンランドの平和を乱すモンスターどもを倒せ！

ステージ紹介！

ステージ1 プラティア ● PLATIA

さてそれでは、全14ステージのうち、前半6ステージを紹介しよう。第1ステージは機械都市が舞台。無人爆撃機や、前作にも登場した戦闘機などが、ビシビシ攻撃をしかけてくる。しかも今回は、第1ステージからいきなり破壊不可能の障害物が登場したりして、さすがパート2！　と妙にナットクしてしまったりする。


▲まだまだ序の口、敵の攻撃もゆるやか


▲おや、どこかでお会いしたことが…？



ボスキャラ

バイロス ● BYLOS

第1のボスキャラは、蛇行しながら攻撃をしかけてくる。前作のスケイラなどとはうってかわったメカニカルドラゴンなのだ。

ステージ2 モーラ ● MOURA

前作の敵キャラはメカっぽいものが中心で、“カッコイイ”というイメージが先行していたけど、今回はぶきみなエイリアンがゾロゾロ登場してきて、前作とは違った印象を与えてくれる。もちろん迫力も満点！　第2ステージあたりから、ニュースペハリの本領が少しずつ発揮されていく。コシをぬかさないように心の準備を！


▲上下から、炎の柱がハリアーを襲う


▲ニラまれたらすくんでしまいそうな顔



ボスキャラ

モーラ ● MOULA

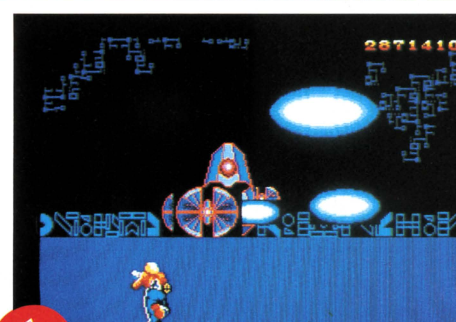
前作に出てきたドムは、モビルスーツ風のロボットだったけど、今回のモーラは、合体ロボットなんだ。合体シーンがカッコイイぞ。

ステージ3 ビッツ ● BITS

前作の木やルーパーのように、地上の低い障害物はいつでも壊せるし、空中を飛んでればなんでもないぜ。と、タカをくくっているとイタイめにあうのがこのステージ。このステージのビーという低い障害物は放っておくとニョキニョキッと伸びてきて、破壊不可能の大障害になってしまうのだ。一時(いっとき)たりとも油断はできないぞ。


▲4機編隊でおそってくる敵の戦闘機


▲バイクのようなキャラがはねまわる



ボスキャラ

ザップル ● ZAPPLE

レーザーという防御壁のうしろにコソコソ隠れながら攻撃をしかけてくる。レーザーから壊して、それから本体にとどめだ。

ステージ4 ハーデッガ ● HARDEGGA

厚い氷に閉ざされた白い世界。ハリアーはあの格好で寒くないのだろうか、などと余計な心配をしているヒマはない。敵の攻撃はさらに激しさを増してくる。アイダのような人面岩や、土偶のような敵キャラが次々に現われては、弾丸を雨あられのようにあびせかけてくるのだ。言い忘れたが、今回はボーナスステージがない。第4ステージを乗りきっても、ユーライアは現われてくれないのだ！



▲氷の世界に顔が飛ぶ。不気味な光景だ



▲神秘的ともいえる土偶型のキャラ



ボスキャラ ゴメスト ● GOMEST

周囲をホブゴブリンという怪物にガードさせている。このホブゴブリンを全滅させないと本体にダメージを与えることができないのだが、こいつらのイッセイ攻撃はキビしいぞ。

ステージ5 ヒーム ● HEAM

いま言ったように、第5ステージはボーナスステージではない。いままでどおりの戦闘（バトル）ステージが続く。前作で唯一の味方だったユーライアがなぜ来てくれないか？

それにはちゃんとした理由がある。そのことは、ゲームを進めていくうちに明らかにされるので㊙。

さて、このステージは真っ赤に燃えさかる炎の世界。火に包まれた仮面や、球形生命体が火炎攻撃をしかけてくるぞ。



▲火ダルマの敵の火の玉攻撃にやられた



▲こいつもいきなり伸びてくるので危険



ボスキャラ ムシャ ● MUSHA

炎に身を包んだヨロイ武者。炎の刃をふりまわし、口から火の玉を吐いてくる。しかもそんなヤツが3体同時に攻撃をしかけてくるんだからたまらない。やっかいな敵だ。

ステージ6 ヨーデ ● YORDE

パート2ということで、前作との比較ばかりになってしまうけれど、前作ではボーナスステージを境に、ステージ6から難度ランクがアップした。今回はボーナスステージがないにもかかわらず、同じステージ6から難度があがってしまう。それもハンパなランクアップじゃない——覚悟を決めておいたほうがいいぞ。だけどこのあたりでアゴをあげているようじゃ、後半戦はとてももたないけどね。



▲すばやい動きの敵をよけきれなかった



▲同じ敵キャラでもスピードが段違い



ボスキャラ ヨーデ ● YORDE

メカニックな改造をほどこした恐竜で、口から弾を発射する。図体がでかいせいか、動きにスピード感はなく、少しずつゆっくりと接近してくる。が、威圧感はバツグンだ。

ステージはまだまだ続く ボスキャラだけでも紹介だ!

残り８ステージも紹介したいところだけれど、今回はまったくのオリジナル新作でもあるし、先のステージは実際にプレイしてのお楽しみ——というワケで伏せておこう。とにかくドギモを抜かれることうけあいだぞ。

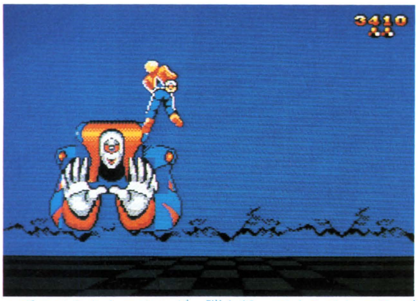
それでもやっぱ、何にもナシじゃ気がひけるんで、ボスキャラを４体ばかり見せてしまおう。こいつらの過激な攻撃には、ウデにおぼえのあるゲーマー諸君でさえ、てこずらされると思うよ。ウン。

ボスキャラといえば、前作の最終ステージはボスキャラばかり登場する総まとめステージだった。今回の最終面14ステージも、すべてのボスキャラが次から次に立ちふさがる恐怖のステージだ。しかも、ボスキャラどもを全滅させたあとには、最後の大ボス（前作のハヤオーのようなヤツ）が待っている。そして、そいつが人質として捕えているのは、あの……察しのいい人はもうわかったと思う、そう、ユーライアなのだ。ボーナスステージのない理由がこれでわかったでしょ。

それから、今回はBGMがFM音源で聞けるようになったことも見逃せない。前回はPSGでいまいち迫力不足だったけど、今回は聞きごたえ十分。

おまけにもうひとつ、サウンドテストなどの隠しコマンドもバッチリ用意されていて、２メガで5000円。

ジャヌー



▲手のひらからエネルギー弾を撃ってくるひとつ目の敵

メカデンス



▲ステージ１のバイロス同様、メカドラゴン感覚

クール・ダモニア



▲たくさんの氷塊をコントロールし、本体はそのなかに隠れているのだ

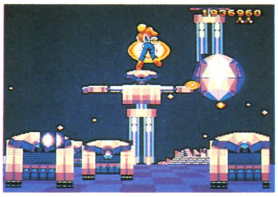


▲氷のなかの本体は、意外に巨大で手ごわそうだが、大したことないぜ

アルマー



▲空からロボットが降ってきた。いったい何なんだコイツラは!?



▲降ってきたロボットは、着地すると戦車に変形して突進してくるのだ

ファンタシースターキャンペーン実施中

マスターシステム賞、マークIII賞、あわせて2000名にプレゼント

セガでは、『ファンタシースター』の大ヒットを記念して、プレゼントキャンペーンを実施している。『ファンタシースター』を買った人は、ぜひ応募してみてはいかがかな？

◎応募方法

『ファンタシースター』のパッケージのバーコードを切り取ってハガキに貼り、住所、氏名、年齢、電話番号、希望の賞品名を明記して、次のあて先まで送ろう。しめきりは３月31日。

あて先：〒144　東京都大田区羽田１－２-12　ホームビデオ事業本部
ファンタシースタープレゼント係

◎賞品について

１．マスターシステム賞　1000名様

スポーツパットとグレートアイスホッケーのセット。

（どちらも日本国内では買うことのできないシロモノなので、この機会に入手しよう。ただし、マークIIIでは両方とも作動しないので、MS（マスターシステム）ユーザーに限る）

２．マークIII賞　1000名様

FMサウンドユニットとラピッドファイアーユニットのセットが当たるぞ

●マスターシステム賞●



●マークIII賞●





SPIRITS OF GM

広野幸治

待ってました！　とうとう「ドラクエIII」がやってきた！　というわけで今回はこのGMを徹底分析だ！

徹底分析!!

つ いに出た!! ドラゴンクエストIII

やー、日本全国のドラクエファンが首を長くして待っていた「ドラクエIII」がとうとう登場するわけなんだけど、ゲームに合わせてミュージックのほうもバッチリ発売されるゾ。今回はよーやく手に入ったドラクエIIIのミュージックテープを徹底分析してみよう。

編集部に送られてきたサンプル版のテープは、A面がＮＨＫ交響楽団による演奏のダイジェスト版、B面がオリジナルサウンドのダイジェストとなっている（なお正式の発売はアポロンより３月７日の予定）。

以前にこのコーナーでも紹介した「ドラゴン・クエスト・イン・コンサート」では、東京弦楽合奏団によるサントリーホールでのライブ演奏が収められていたのだけれども、今回はスタジオ録音ながらも、規模はぐ〜んとアップして、なんとあの「伊達正宗」とか「武田信玄」なんかの大河ドラマの音楽をやっている、世界の「Ｎ響」が演奏を担当している。

このオーケストラ版は、もう本格的な映画のサウンドトラックという感じで、とっても壮大な雰囲気をかもしだしてくれる。全体にとってもわかりますいメロディで、相変わらず安心させてくれるけれど、ちょっと中近東風のエスニックな曲もあったりして、なかなか楽しい、いっぽうオリジナルサウンドのほうは、以前にくらべるといっそう手が込んで力が入ってきたというところかな。というわけで、「ドラクエIII」は音楽面でもバッチリ期待できそうだ。

さて、GM·BEST 10のほうは相変わらず「イース」がダントツのぶっちぎり。以下はおなじみのゲームが多いけれど、２位「アフターバーナー」の急上昇と９位「ソーサリアン」の初登場が注目されるところ、来月はこれに「ドラクエIII」がどこまで食い込んでくるかが見物だね。

GM·BEST10

1	イース	259pts
2	アフターバーナー	83pts
3	ドラゴンクエストII	77pts
4	ハイドライド3	76pts
5	ジーザス	66pts
6	ザナドゥ	58pts
7	ザナドゥシナリオII	52pts
8	夢幻戦士ヴァリス	50pts
9	ソーサリアン	57pts
10	シルフィード	47pts

本誌２月号読者アンケートより

双截龍のGM、4月8日発売

カンフー・バイオレンスを売り物にしたゲーセンの人気アクション・アドベンチャー・ゲーム「双截龍(ダブルドラゴン)」のビデオが、ファミコン版のゲームカセットとともに４月８日に発売されるぞ。このビデオは、ダブルドラゴンの攻略法を徹底的に公開するもので、迫力に満ちた画面がカラー20分にわたって展開される。

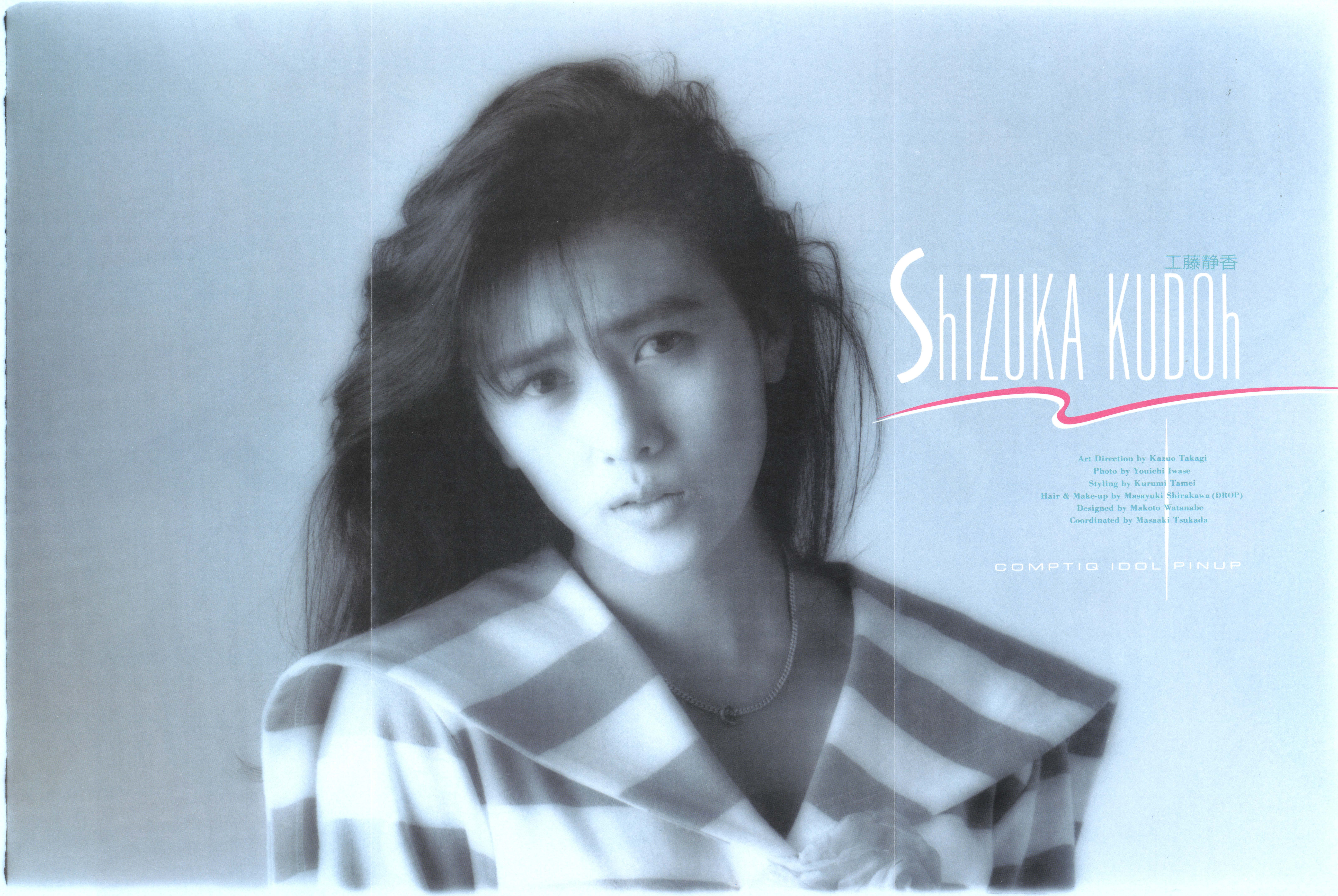
そしてついに出た「R－TYPE」。アイレムのベストゲーム全10タイトルが網羅されてるお得用。名作「ロードランナー」シリーズもバッチシだ。他に「快傑ランチャ丸」「妖獣伝」「ムーン・パトロール」なども入ってるぞ。



▲ビデオは3500円(VHSのみ)。CTは1000円



▲LP・CTは2200円　CDは2800円　楽譜、曲解説書付



工藤静香
ShIZUKA KUDOh

Art Direction by Kazuo Takagi
Photo by Youichi Iwase
Styling by Kurumi Tamei
Hair & Make-up by Masayuki Shirakawa (DROP)
Designed by Makoto Watanabe
Coordinated by Masaaki Tsukada

COMPTIQ IDOL PINUP

のりしろ



4
april
CALENDAR

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
					1	2	3	4	5	6	7	マルカツ発売日 8 コンプティーク発売日	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22 マルカツ発売日	23
24	25	26	27	28	29 天皇誕生日	30							

IDOL DATA BANK

アイドル・データバンク










アイドルデータバンク特別企画




2年間ありがとう!

コンプティークが'86年1月号から月刊化したのと同時にスタートしたアイドル・データバンク。みんなの絶大なる支持によって、これまで登場してくれたアイドルは28組にも及びます。ということで、ここでひとつのしめくくりの意味をこめて、今回は、総集編をお届けしちゃいます。特別ゲストのインタビューや最新情報満サイの超豪華版なんだからあ!!



















IDOL DATA BANK SPECIAL!

スタート当時のメンバーが大集合！　えーっ？　こんなアイドルも登場してたのって思う人がいるかも⁉

少女隊
'86 1月号

3月25日「チェリームーンで踊らせて」、4月25日に「KOREA」を発売する少女隊のライブハウスツアーが始まる。(3/23)渋谷ザ・ライブイン、(3/26) 大宮フリークス、(3/30) 京都ビブレホール、(4/3、4) 名古屋ハートランド、(4/5、6) 大阪ミューズホール、(4/10) 横浜ライブ・スクエアー・ビブレ、(4/12)渋谷ザ・ライブイン。くわしくは☎03(505)4656チャンプへ。



ポピンズ
'86 6月号

'86年の春を、そのさわやかなキャラクターでかざってくれたポピンズのふたり。今だに、双子でないというのが信じられないくらい、そっくりのコンビだった。
さて、現在、ポピンズとしてはマイ・ベースで活動中。「あぶない少年II」のレギュラーで活躍してる。グリコのCFもよろしくねっ！



井森美幸
'86 2月号

今やすっかりマルチタレントになってしまったカンジの井森美幸ちゃん。
とにかくレギュラー番組が多くて、引っぱりダコの大人気。そんな井森ちゃんが今度はクイズの解答者として、人気番組「クイズダービー」(TBS系) にレギュラー出演しちゃうよ。井森ちゃんがすわる2ワクはかつて、南田洋子さんや山崎浩子さんらがすわってきた席。隣の席には教授がすわってるし、またまた面白い展開を期待しちゃいそうだね！



松本典子
'86 7月号

20歳になったばかりの松本典子ちゃん。それを記念して行われたバースデー・パーティーでは、「今年はいよいよ4年目なのでこれまで以上に歌手としてがんばりたいです」との決意表明を。
つーことで、典子ちゃんの久しぶりのニュー・シングル「今夜はパラダイス」を2月26日にリリースしてくれたよ。
20歳になってちょっぴりおとなっぽくなった典子ちゃんの成長がわかる曲。ぜひ一聴を！
ドラマ「オレの妹急上昇！」や「志村けんのだいじょうぶだあ」(以上フジテレビ系) の2本のレギュラー番組でも大活躍中の典子ちゃん。20歳になっても、いつまでも初々しい典子ちゃんをよろしく！



南野陽子
'86 4月号

今やトップ・アイドルに成長した南野陽子ちゃん。新曲「吐息でネット」も大ヒット中だね。特に2月26日に発売されたシングル・レコードは豪華特典がついた30万枚限定のものだった。手に入らずにくやしー思いをした人も多いはず。でも通常のシングルも3月5日に改めて発売されてるからね。そして、3月21日はナンノにとっての初のベスト・アルバムも発売されるよ。
現在、NHK大河ドラマ「武田信玄」にも出演中。そして、カネボウのCFにも登場して、ファンを大喜びさせているナンノ。データバンクの出世頭としてもっと活躍してねっ！



網浜直子
'86 8月号

ボーイッシュなルックスがセールス・ポイントだったアミハマも、写真のように、ぐっと女らしくなったでしょ。
ということで、アミハマのこれからのスケジュールとしては、ドラマが中心となりそう。女優としてのアミハマに期待したいところ。
でも、実力の持ち主だけに、歌手としての活動にも力を入れて欲しいねっ。



水谷麻里
'86 5月号

3月2日にリリースされた水谷麻里ちゃんのニュー・シングル「春休み」は〝卒業〟をテーマにしたとっても素敵なメロディの曲だから、これからの季節にピッタリ！　ぜったい、聴くよーに。また、このシングルの特典として、想い出の衣装をプレゼントする企画もあるから要チェック！
それから麻理ちゃんの3rdコンサートが決定。(3/25) 東京・こまばエミナースで行われる。くわしくは☎03(354)8500水谷麻理ファンクラブへ。



吉沢秋絵
'86 9月号

テレビ朝日系の「パオパオチャンネル」にレギュラー出演中の吉沢秋絵ちゃん。今は、5月21日にリリース予定の新曲にそなえて、ボーカル・レッスン、コンサートリハーサルのまっ最中！
演劇、映画、コンサートなどを見て勉強中の秋絵ちゃんだ。その成果に期待したいね。
プライベートでは、車の免許をとるために自動車教習所に通っているんだって。秋絵ちゃんの人がらのせいか、教官の人に怒られることはめったにないとのこと。学校（短大）もとっても楽しいとかで、公私とも充実した毎日を送っている秋絵ちゃんです。



島田奈美 '86・10月号

アイドル・データバンクだけでなく、表紙(2回)、ドラゴン・ジムにも登場してくれた奈美ちゃん。コンプティークへの貢献度NO.1です!

おひさしぶりですねー的
ゲスト・インタビュー①

踊りのシーンに注目して下さいねっ!

――ニュー・アルバム「+α〝プラスアルファ〟」(3/10発売)はどんな感じに仕上がってるの?

「車の中でさら〜っと聴ける様なアルバムです。私の得意なスローな曲がないの。今までの私の歌って重い感じが多かったでしょ。車の中で聴くというより、部屋でひとりで聴くという感じの……。だから今回はだいぶ変わりましたよ。これからのシングルもそういう路線に近づけたいです」

――4月1日には「+α〝プラスアルファ〟」NAMI in LosAngelesというビデオもでるね。

「その撮影で1月にロスへ行ってきました。おみやげばっかり買ってて、ディズニーランドに行く暇もなかったので今イチの印象でした。でも、ランDMCに会えたのとロバート・デ・ニーロにサインをもらえたのがうれしかったですね。ビデオでは、ダウンタウンの夜景で踊ってるシーンがかっこいいので、ぜひ見てください!」



➡奈美ちゃんのスマイルをお届けしますう!

コンサートで全国をまわりたいなあ

――今年やってみたいことは?

「友だちとバーゲンに行きたいです。ブランド物の洋服を買いにね。変装してでも行きたい! 今、どうやったら目だたない変装ができるかを考えてる最中なんですよ」

――仕事でやってみたいことは?

「コンサートをいろんな場所でやりたいです。夏あたりに全国で! そして一回一回違うステージにしたいな。平均的なものにしたくないの。失敗するんだったら、思いっきり失敗したほうがいいし、新しい企画にどんどんチャレンジしていきたいと思ってます」



⬆「ちょっと顔、変わったかな?」と奈美ちゃん

――では、ファンにメッセージを!!

「今年はコンサートに燃えます! みんなが応援してくれれば、いろんな場所にも行けると思うので、ファンのみなさん、よろしくお願いしま〜す!!」

(4/3)名古屋・愛知勤労会館
㊂キョードー名古屋 ☎052(251)6655
(4/6)東京・中野サンプラザ
㊂キョードー東京 ☎03(237)9000
(4/9)大阪御堂会館
㊂キョードー大阪 ☎06(345)2500

撮影/天児秀司





⬆➡身ぶり、手ぶりをまじえて、楽しそーに話す奈美ちゃん。真剣にインタビューに応じてくれる姿が、またかわいいーんだもんね!



変装してでもバーゲンに行きたいんですよ!

IDOL DATA BANK SPECIAL!

アイドル・データバンクが折り返し地点に到達した時期。このころの登場アイドルは個性派が多いね！

佐藤恵美

'86 11月号



佐藤恵美ちゃんのドラマとしてのデビュー作「毎度お騒がせしますII」(TBS系）は、もう2年も前の作品になってしまった。でもそのときの恵美ちゃんのかわゆ〜い制服姿は今だに目に焼きついているよね。

さて、恵美ちゃんは今後はドラマや映画でがんばっていくそうだから、応援よろしくね！　プライベートでは最近、料理に凝っていて、家族サービスしてるとか。あと、体力づくりにも挑戦してるんだって!!

芹沢直美

'87 3月号

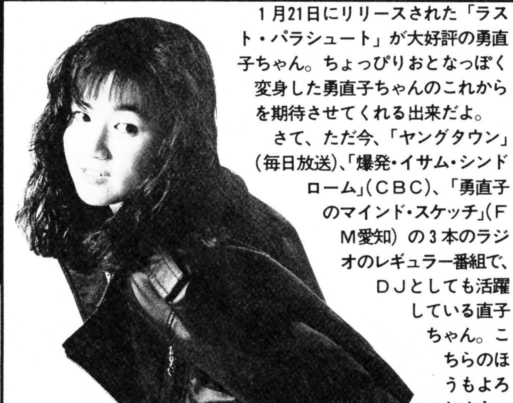


フジテレビ系の「桃色学園都市宣言」（月曜日）にレギュラー出演中の芹沢直美ちゃん。ホールズのユニークなCFでもすっかりおなじみだね。

3月10日にはひさしぶりのニュー・シングル「ヤングガール」をリリースする予定。これはサンチェーンのCMソングになるんだよ。また、直美ちゃんはサンチェーンのイメージガールにも決定していて、これからファンの人はもちろん、たくさんの人にも注目あびそう。直美ちゃんの大活躍を祈ってみんなで応援しよう！

勇　直子

'86 12月号



1月21日にリリースされた「ラスト・パラシュート」が大好評の勇直子ちゃん。ちょっぴりおとなっぽく変身した勇直子ちゃんのこれからを期待させてくれる出来だよ。

さて、ただ今、「ヤングタウン」(毎日放送)、「爆発・イサム・シンドローム」(CBC)、「勇直子のマインド・スケッチ」(FM愛知）の3本のラジオのレギュラー番組で、DJとしても活躍している直子ちゃん。こちらのほうもよろしく！

後藤久美子

'87 4月号



あいかわらず〝美少女ブーム〟の頂点にいる後藤久美子ちゃん。待望のニュー・ミニ・アルバム「初恋に気づいて」を2月21日にリリースしたばかり。このアルバムは、最新ヒット曲「初恋に気づいて」やデビュー曲「teardrop」を含む全6曲入りだ。歌手ゴクミの活動にも期待できそう♡

さて、現在、ドラマ「痛快！ロックンロール通り」(TBS系）に出演中。共演の沢口靖子さんとの息もピッタリの話題のドラマだ。そして、仲村トオル君との主演映画「ラブ・ストーリーを君に」が3月5日から東映洋画系で公開中。まだまだ〝ゴクミ〟の活躍は続きそう。

森　恵

'87 1月号



現在、テレビ朝日系で毎週土曜の夕方6時から大好評放送中のドラマ　超獣戦隊ライブマン」のブルードルフィンこと岬めぐみ役でがんばっているのが森恵ちゃん。3人の若者が、世界を征服しようとする悪の野望を打ちくだくために立ち上がるというストーリー。今までの子ども番組には見られなかった青春と若々しさが出ていると評判になっているドラマだ。

気になる新曲のリリースだけど、予定ではこの番組の挿入歌になりそうだということだ。早く聴きたいねっ！

立花理佐

'87 5月号

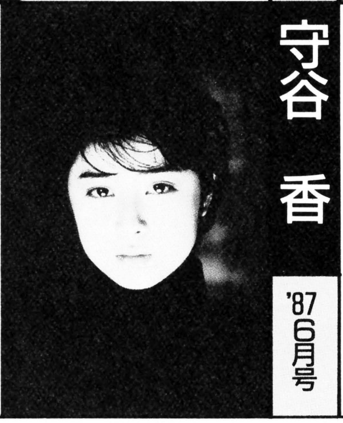


昨年の新人賞を総ナメにした立花理佐ちゃん。待ちに待った'88年の初のニュー・シングルが3月23日にリリースされるよ。これはテレビ朝日系のドラマ「別れてもダメな人」の主題歌で、理佐ちゃんはそのドラマの主演もするよ。

また、4月24日にはビデオ&レーザー・ビジョン「キミはどんとくらい」が発売される。それはドキュメンタリー風、ドラマ、おしゃべりコーナーなど内容もりだくさんのビデオだぞ。そして、2月からスタートしているキャンペーンも4月まで引き続き行われてるからよろしくね。

八木さおり

'87 2月号



昨年は、映画「パンダ物語」の撮影のために、長期中国ロケでほとんど日本をごぶさただった八木さおりちゃん。その撮影もひと息ついて、再び歌手としての活動がふえそう。

まず4月上旬にニュー・シングル「Heart Beat をきかせて」をリリース予定だ。そして、この曲は森永つぶゼリーのCFソングとしての使用さる予定だから、TVもよーくチェックしとくよーに！

春には東・名・阪を中心にしたキャンペーンも予定されてるぞ。

守谷　香

'87 6月号



守谷香ちゃんが声優に挑戦！　ということで、3月12日に公開予定のアニメ映画「レディレディ!!」に、声優としてデビュー。その主題歌ももちろん守谷香ちゃんが担当。メルヘンチックな歌で楽しめるよ。そしてアルバム「レディレディ!!ヒット曲集」が2月21日にリリースされてるよ。

それから、3月27日よりフジテレビ系でスタートする「キテレツ大百科」の主題歌も決定！　発売は4月21日の予定だぞ！

おひさしぶりですねー的
ゲスト・インタビュー②

中村由真 '87・7月号

昨年の元日にデビューして、1年。すっかり人気者に成長した由真ちゃん。最近うつくしーと評判です!



➔なつかしの由真ちゃん登場号

映画「スケバン～」では1度だけ泣きました

――18歳になってますますきれいになったんじゃない?

「そうですか? やせたからじゃないかなあ」

――それで、誕生日(2月16日)には記念のLP「EIGHTEEN」が発売されたし、歌手・中村由真としてはどう?

「去年まではどーしても〝風間由真〟ってカンジだったんで、今年は〝中村由真〟ってのを定着させたいんです。で、B面だった曲を改めてアルバムに入れたんですよね」

――昨年のクリスマス・コンサートは大成功だったし、順調じゃない。

「自分自身もすごく楽しみにしてたし、ファンの人もホントに盛り上がってくれたし、またやりたいですね。夏くらいにツアーをやろうと思ってるんですけど、全国いろんなところに行きたいですね」

――それから、映画「スケバン刑事 風間三姉妹の逆襲」も大ヒット! でもこれがホントにホント最後だよね。





↑昨年12月24日のファースト・コンサートでの由真ちゃん。このコンサートのビデオが3月21日に発売される。楽屋やリハーサルの様子も入ってる貴重品だ♡

「打ち上げで監督さんに『幸せになりなさい』って言われて泣いちゃった。スタッフの人がみんないい人ばかりだったんで、別れるのが悲しいですね」



↑「キャハハハ」ってカンジで笑ってる由真ちゃん

――撮影中は泣かなかった?

「1度泣きました(笑)。九州のロケで馬に乗るシーンがあって、走ってる馬から落ちたの。そしたらちょうど馬のフンの上。おかげでケガをしないですみましたけど(笑)」

大阪でタコ焼き事件があったの!

――いやあ、ご難、ご難(笑)。でも由真ちゃんってけっこうおもしろい事件とかあるんだって? 〝タコ焼き事件〟とか。

「あ、それは大阪のタコ焼き屋さんでのことなんです。そこのタコがあんまり大きいので、タコを出して食べてたんです。そしたらそこの店のおばさんが来て『あなたタコきらいなの?』って聞くの。で『きらいじゃないけど…』って答えたら、『きらいならきらいって正直に言いなさいっ』って怒られちゃったの(笑)。でもタコ焼きのタコってちょっと入っているからいいんですよ。あんまり大きいとちょっとね……」

――しかし、タコ焼きのタコぬいて食べてどーすんの(笑)。ところで学校生活のほうはどう? けっこう厳しいんだって?

「そうなんです。世界史なんて、あと1回欠席したら退学! ですよ。留年じゃないんです。成績よりも、とにかく出席することが第一って主義なんです。とりあえず学校に来いっ! ってカンジ。だから仕事と学校をぜったい両立させるつもりです」

撮影/倉部和彦

歌手・中村由真がこれからの目標です!!

おひさしぶりですねー的
ゲスト・インタビュー③

渡辺満里奈

'87・8月号

元おニャン子という肩書きがもはや不要になった感のある満里奈ちゃん。歌、ドラマにと大活躍の満里奈ちゃんの近況報告だよ！

コンサートは私の別の面もみせますよ

――満里奈ちゃん、おひさしぶりー。あいかわらず忙しそーだけど、まず新曲（3月12日発売「見つめてあげたい」）の話からね。これで6枚目のシングルになるよね。

「あっ、そーですね。今まではわりと失恋の歌とかが多かったんですが、今度の曲は落ち込んでいる人とかを励ましてやりたいってカンジの曲なんです。この曲を聴いて元気になってくれればって思います」

――今の時期にはピッタリ！

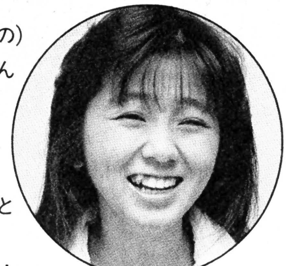
「そう！　受験生の人とかに聴いてもらって、がんばってほしいですね」

――落ちたらもう一回聴き直して、来年がんばるとかね(笑)。えーと、それでいよいよファースト・コンサートも始まるよね。どんな感じになるの？

「歌中心になると思いますが、今、踊りをレッスンしてるんで、ビシッとした踊りをやりたいんです。（私の）こういう部分もあるんだってところをみて欲しいから。でもどーなるかは当日のお楽しみってことにしといて下さい」

――新体操やったりする可能性は(笑)？

「あー、ないです(笑)」



↑「キンチョーするとかえって、早口でおしゃべりしちゃうの」

いろ〜んなことを勉強したいですね……

――満里奈ちゃんが新体操部のキャプテン役で出ている「桃色学園都市」は楽しい？

「同世代の人ばかりだし楽しいですよ」

――どーして満里奈ちゃんはレオタード姿にならないのって言われるでしょ？

「ええ。でも、それがキャプテンの特権なんですよ(笑)」

――あ、なるほど(笑)。それから、ドラマ「ときめき盛り」のほうは？

「こちらも楽しいです。(真弓)倫子ちゃんとはラジオでいっしょにやってたし、喜多嶋舞ちゃんは最初会ったときは、おとなっぽい子だなって思ったけど、話してるとかわいいの。でも私より年下なのにしっかりしてるんですよね」

――では最後に、これからやりたいことを教えて！

「そーですね。いろいろ勉強したいです。映画を見たり、読書したり、英語も習いたいし、あと去年、ロンドンでミュージカルを見たんですが、いつかは私もミュージカルをやれたらなって思います。あと、やせたいですね(笑)」

※コンサート・スケジュール…(3/27)東京・新宿厚生年金会館、(3/30)名古屋市公会堂、(3/31)大阪フェスティバルホール、(4/1)福岡市民会館、(4/9)宮城県民会館、(4/18)東京・中野サンプラザ(追加)



←自分の登場した号を持って、ニッコリ顔の満里奈ちゃん



→「ときめき〜」の主演トリオ。3人とっても仲がいいんだよ



↓いつもかわいい満里奈ちゃんのお得意のポーズです

撮影／天児秀司

新曲を聴いてみんなで元気になってね!!

ここでは、最近登場してくれたアイドルたちばかり。印象に残っているアイドルが多いはず。そんなアイドルたちの最新情報よ。

IDOL DATA BANK SPECIAL!

伊藤美紀

'87 9月号



「モモコクラブ」(TBS系)「桃色学園都市宣言！」(フジテレビ系)、「Wパパにおまけの子」(日本テレビ系) とテレビだけでも3本のレギュラー番組を持っている伊藤美紀ちゃん。

2月26日にはニュー・シングル「誘惑88」をリリースしたばかりで、ますます張りきってるよ。そしてMIKIラジカル・タッチ・ツアー'88というイベントもスタート。スケジュールは (3/20) 仙台、(3/21)福岡、(3/26)広島、(3/27)名古屋、(3/28)大阪、(3/30)札幌。くわしくは、☎03(490)2205 ホリプロ友の会まで問い合わせてね。

浅香唯

'87 12月号



「ビリーブ・アゲイン」が大ヒット中でゴキゲンの浅香唯ちゃん。その曲が主題歌になっている映画「スケバン刑事 風間三姉妹の逆襲」も大好評公開中だ。映画のサウンド・トラック盤も2月21日に発売されているから、映画を見た人も、まだ見てない人もレコード店へ急ごう！

さて、唯ちゃんの春のコンサート・ツアー〝浅香唯スプリングコンサート〟が3月13日の愛知・西尾市民会館からスタートする。3月22、23日、東京・日比谷野音、3月25日、大阪厚生年金会館などを含む全国ツアーだから、キミの住んでいる近くにも唯ちゃんがやってくるかも！ くわしいスケジュールは、☎03(405)5006 ユイクラブまで問い合わせてねっ♡

伊藤智恵理

'87 10月号

ただ今、テレビでビシバシOAされているハウスの〝フルーツ・イン・ゼリー〟のCFもう見てくれたかな。そのCFに出演しているのが伊藤智恵理ちゃん。



このCFは今年1月に、サイパンで撮影されたもの。冬の日本を脱出して、南の島に行けていいなあって思ったら、これがけっこう大変だったらしい。というのは、サイパンに着いた翌日から、強風&豪雨で、予定の半分で撮影しなければならないという強行軍になったから。で、バックに流れている曲は、3月5日にリリースされた新曲「夢かもしれない」。よろしく！

岩井由紀子

'88 1月号

1月に行われたファースト・コンサート（写真はそのときの1場面）が大成功だったゆうゆ。残念ながらコンサートへ行けなかった人に朗報！ ゆうゆのファースト・コンサート・ビデオ「ボクらは元気なゆうゆ印」が3月1日に発売されたのだ。コンサートへ行った人も、あの感動を再びってわけね。



そしてそして、昨年の暮れ、東京のみで行われたイベント〝ゆうゆにさわろう 忘年会〟を日本全国でやっちゃおーってことで、〝ゆうゆにさわろう〟全国版が3月17日の仙台をはじめとして、12か所で行われるよ。コンサート、ゲーム大会、サイン色紙プレゼントなど内容盛りだくさんで3500円という安さ！ くわしくは、☎03(585)7641 ファンクラブ〝ゆうゆ〟まで、よろしくどーぞ。

うしろ髪ひかれ隊

'87 11月号

なんとなく工藤静香ちゃんのソロ活動ばかり目だって、アッコ、マキちゃんファンとしては心配だったよね。でも2月21日にひさしぶりの新曲「ほらね、春が来た」をリリースしてくれてひと安心。そしてそして3月10日にはビデオ「MADE IN HAWAI」が、アルバム「BAB」が3月21日にと、たて続けに発売されちゃうんだから、もうファンとしては春が来たっ！ってカンジね。



それから待望のコンサート・ツアーが3月20日の北海道厚生年金会館を皮切りにスタートするぞ。みんなで応援に行こうねっ。

今後はアッコちゃんもドラマ出演の予定があったりして、ますます楽しみがふえそう♡

小川範子

'88 2月号

本誌ドラゴン・ジムのレギュラーとしても活躍中の小川範子ちゃん。待望のセカンド・シングル「永遠のうたたね」が3月5日リリースされたぞ。また、3月25日には同名タイトルのビデオも発売されるから、こちらもチェックしとこーぜっ！



それから全国キャンペーンも予定されてるよ。(3/13) 札幌、(3/19)大阪、(3/21)名古屋、(3/26)福岡、(3/27、4/3)東京という予定。くわしくは、☎03(499)7080トーラス・レコードまで問い合わせてね。よろしくう〜っ！

斉藤由貴

'87 11月号

あいかわらず映画、ドラマ、CFにと大活躍の斉藤由貴ちゃん。ただちょっぴり〝歌手・斉藤由貴〟としての活動はひかえめな気がしてたよね。というわけで、約1年半ぶりという、ホントに久々のオリジナル・アルバム「PANT」が3月21日にリリースされるよ。全11曲のうち、7曲は由貴ちゃん自身の作詞によるもの。また、アルバムと同じ日にビデオ「斉藤由貴オリジナルビデオPANT」も発売される。これは市川準ら若手監督による5話のオムニバスもので、それぞれ由貴ちゃんがフューチャーされている。



それから、夏には映画「優駿」が公開されるし、コンサート・ツアーも予定されているぞ。要チェック！

仁藤優子

'88 3月号

先月号のアイドル・データバンクに登場してくれた仁藤優子ちゃん。優子ちゃんの魅力、わかってくれたかな？ つーことで、このアイドル・データバンクのコーナーが迎えた、一番新しいアイドルってわけだね。



で、前号でもお知らせしたように2月3日にリリースした新曲「センチメンタルはキ・ラ・イ」でがんばっている優子ちゃん。とにかく、カッコイイ曲だから、まだ耳にしてない人は是非、チェックしてね！

それから、今後の予定としては、女優・仁藤優子としての活動も本格化しそう。期待大ってとこだね。

IDOL DATA BANK SPECIAL!

これからも応援をよろしく！

気づいたと思うけど、'86年３月号のコーナーがぬけているね。じつは、その号に登場してくれたセイントフォーは、すでに解散してしまっているので欠番ということにしたわけです。でも、メンバーだった鈴木幸恵ちゃんと浜田範子ちゃんはピンク・ジャガーを結成し、２月１日にデビュー曲「待てないＯＮ　ＴＨＥ　ＢＥＡＴ」をリリース。そして岩間沙織ちゃんも女優やレポーターとして活躍してるから安心してね。

とにかく、このデータバンクに登場してもらったアイドルたちがいつまでも活躍してくれるように、今後も応援よろしく！

最後に、いろいろと御協力していただいた各プロダクション、レコード会社、関係者のみなさんに心からお礼を申し上げます。

御協力ありがとうございました

ＩＶＳ音楽出版
アポロン音工
アンクルＦ
インターフェイス　プロジェクト
エイプリル・ミュージック
ＳＭＳレコード
ＳＳＭ
エス・ワン・カンパニー
ＥＰＩＣ・ソニー
オー・エンタープライズ
オスカープロモーション
オフィス・ジュニア
キングレコード
ケイハウス
コロムビアミュージックプロダクション
サンミュージックプロダクション
ＣＢＳ・ソニー
青年座映画放送
第一プロダクション
田辺エージェンシー
東芝ＥＭＩ
東京宝映テレビ
東宝芸能
トーマス
トーラスレコード
日芸プロジェクト
日本コロムビア
バップ
ハミングバード
ＢＭＧビクター
ビクター音楽産業
ビッグワン
フォーライフ
フォーライフウイング
プロダクション尾木
ポニーキャニオン
ホリプロダクション
ポリドール
ボンド
メリーゴーランド
リバスター音産
六本木オフィス
渡辺プロダクション
ワン・ステップ・ミュージック
（五十音順）
ほか、関係各位様

プレゼント

10名



島田奈美ちゃんのサイン色紙

中村由真ちゃんのサイン色紙



10名

渡辺満里奈ちゃんのサイン色紙



10名

今回、特別ゲストとしてインタビューに登場してくれた奈美ちゃん、由真ちゃん、満里奈ちゃんのサイン色紙をそれぞれ10名の人にプレゼントします。本誌とじ込みハガキに必要事項を記入して送ってね。しめ切りは５月７日です。

データバンクがさらにパワーUPして登場！

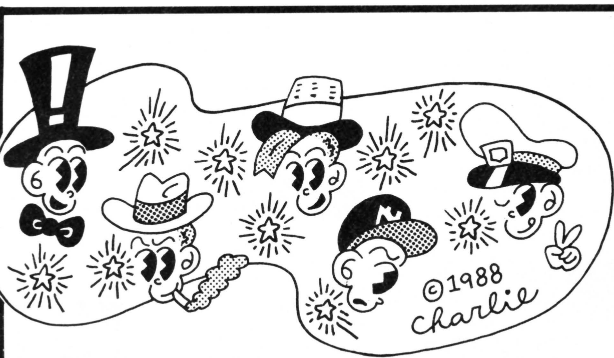
前号の予告で、アイドル・データバンクが最終回になるって書いてあるのを見て、ビックリした人がいるかも（いてほしい！）。もしそうだとしたら、驚かせてゴメンね。いちおう〝第１期〟アイドル・データバンクが終るっていう意味で、アイドル大好きの編集部が、アイドルのページをなくしちゃうわけないっ。

つーことで、次回からは、これまでのデータバンクの長所は延ばし、欠点は改めていくってことで、なくなるどころか、かえってパワーＵＰして登場しちゃいます。！　やったあ〜！

具体的にどう変わるかってトコは、ヒ・ミ・ツ（というより、原稿の時点で、企画が固まっていないんですよね。と正直なボク。佐藤編集長どーしましょ）。

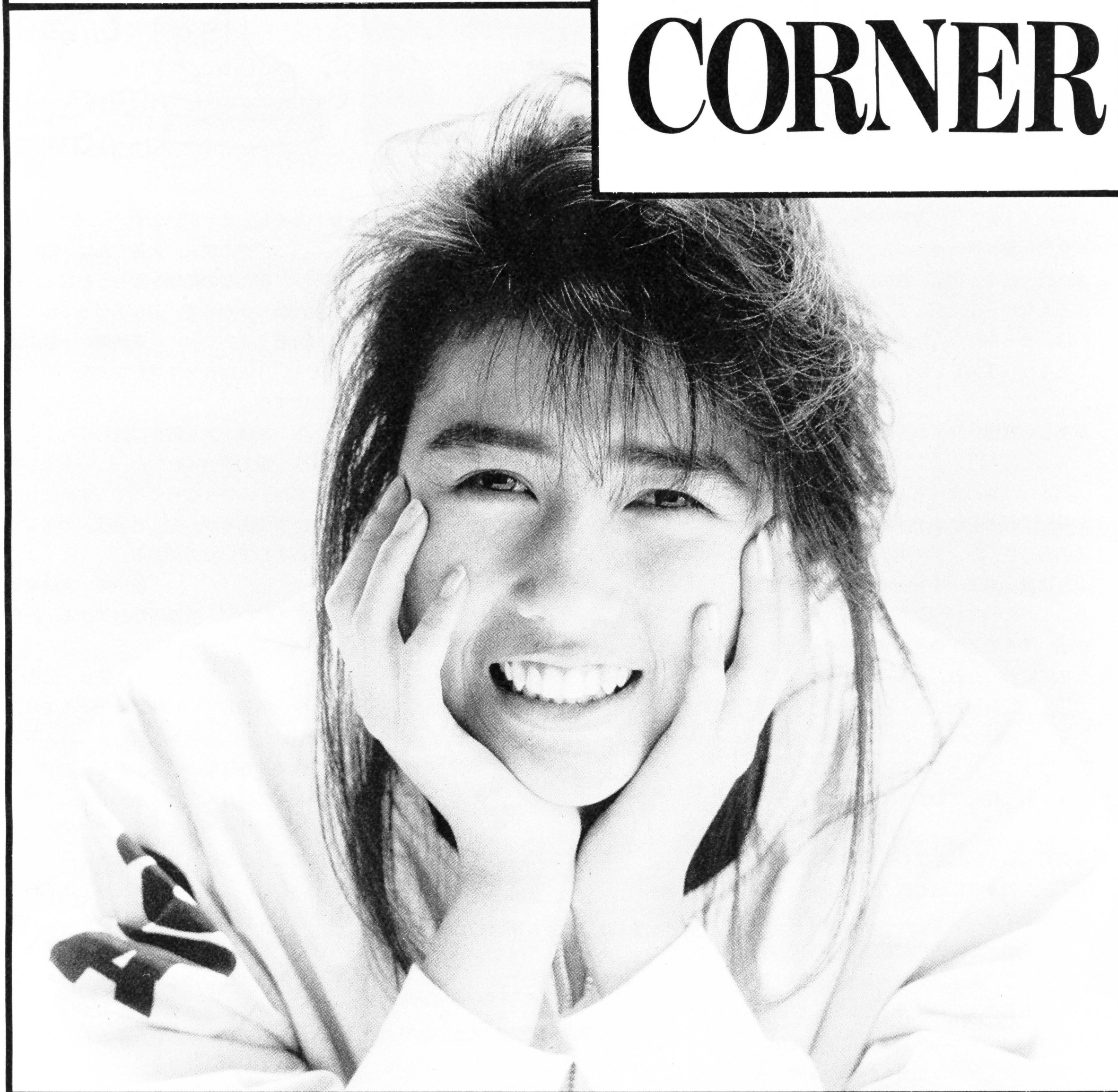
とにかく次号を楽しみに待っててください。待ってソンはさせません！　あっと驚くよーな、ナイスなページになることだけは約束します！

それから、このコーナーにリクエストや意見があったら、〝データ・バンクの係までドンドン、ハガキ下さい。読者と編集部、そしてアイドルたちが一体となって作っていきましょう！　よろしくねっ♡



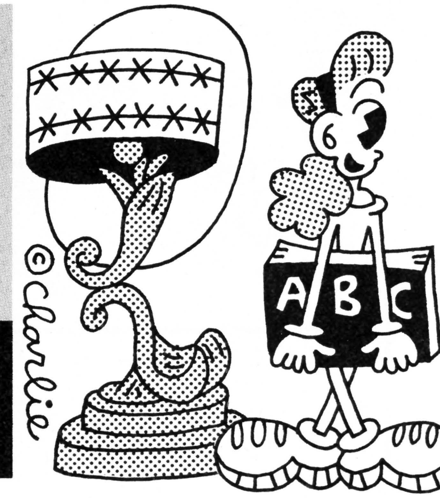
HIROBA NO CORNER

ひろばのコーナー



●リーダーズトーク
&グラフィックゲリラ
●トマス宇治谷の人生相談
●コンプティーク海外特派員報告
●インフォメーション
●エキサイティングライブラリー
●さはんじの徒然日記
●パズル・クイズ
●ザ・プレゼント
●コンプティークビルボード
●押しかけソフトハウス訪問
●ひろコの直撃インタビューe.t.c.

READERS' TALK
and
GRAPHIC GUERRILLA



入学、進級おめでとーございまーす。
新学期に心に抱いた決意を、そのままずーっと持ち続けていれば、きっと、誰でも大物になれるはずだと思うんだけど。
とにかく、なにかいいことありますように。

1月1日、夜8時30分、ボクは、塾へ行こうと、友人のY村N秋の家へ行ったら、彼は、家の前で、ひとりでふるえながら花火をしていた。ボクの目の前は、まっ白になった。そして、一緒にふるえながら花火をした。

埼玉県　田端利弘

※美しい友情。ひろコも混ぜて！　（ひろコ）

バスに乗っていたら、バスが、通行人をひきそうになって、40がらみのおっさんが、マイケル・ジャクソンのように高い声で「ワァ〜オ」と悲鳴を上げた。

福井県　森下克志

※暗いできごとがいきなり、朗らかなコメディに変わったね。　（ひろコ）

たいしたことじゃないけど、編集後記のページの「編集部の住所が変わりました」ってのは、毎月出てるけど、毎月、引っ越しているんですか？

広島県　谷川篤司

※毎月、引っ越ししているわけではありません。久しぶりに読む人のために出してる告知なのです。　（ひろコ）

ボクは、先生に頼まれたので、全然、部活に来ないN君を呼びに行った。T君とふたりで行ったのだ。次の日、N君は部活にやって来るようになったが、T君は来なくなった。もしや彼らは同一人物なのでは？

愛知県　田辺浩司

※もう少し続けて観察するように。顔なんて変装でいくらでも変えられるんだからね。　（ひろコ）

ボクの友人Aは、FM77AVを購入するにあたり、直接、富士通本社に申し込み、「キミのような人ははじめてだ!!」と言われ、ミュージックツール等の景品をいっぱいもらったすごいやつです。

新潟県　入沢　淳

※本社に申し込むとは、なんという着眼点。それにしても、富士通本社の社員っておおらか！　（ひろコ）

先日、バイト先のおもちゃ屋で実際あった話です。ナムコの「ワギャン」の見本に向って、「大きな声で!! 大きな声で!!」と叫んでいる小学生がいました。どうやら、箱に、「大きな声で」叫ぶと、ワギャンが驚くと書いてあるのを読んで何かカン違いしたようです。彼は将来、きっと大物になるでしょう。（実話）

山形県　吉田　宏



▲大阪府　單気筒クン
　なに？　秋葉原くんの夢を見たんだって？　しかも3Dですと？　ラーん、ブキミそう。キミの受験の合否が気づかわれる私です

※わたくしもそう思います。　（ひろコ）

ボクの友人、大谷くんは、電車の網だなの荷物を取ろうとして、網に手がひっかかって、ぶら下がってしまったバカ者です。

茨城県　小倉広幸

※そういう人は今まで見たことないですね。貴重ですな。　（ひろコ）

父は、犬を散歩に連れて行く時、雪ですべったのか、ころんでしまったのだ。ふつうならそこで、すぐ立ち上がるはずであるが、なんと彼は、ゴキブリのまねをしていたのである。

秋田県　宮崎昭司

※めずらしい！　芸達者なお父さん、好き。　（ひろコ）

ボクは受験生です。先日、徹夜で勉強していた時、妹がいきなり、「ニヒヒヒーィ」と寝言で言いました。不気味なので、妹に聞いたら、お年玉の使い道の夢を見ていたんだと。あー心配して損しちゃった。はっきり言って、ボクのお年玉は妹のより少なかった。情けねえー。

埼玉県　江原輝行

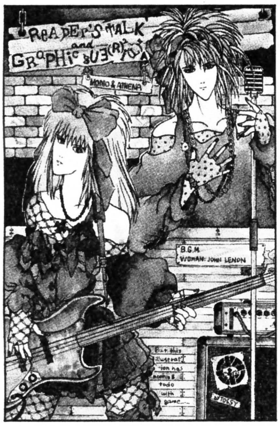
※そう、なぜか、お年玉って、年の若い方が多かったりするのよね。ひろコなんて、もう、もらえないけどさ。　（ひろコ）

先日、マイケル・ジャクソンが来日して、テレビに出演しているのを見たうちの母は、「エマニエル坊やも大きくなったねぇー」と言っていた。

群馬県　篠崎剛志

※そういえば、そんな坊やがいましたね。　**（ひろコ）**

ボクは、家の前に落とし穴を掘った。そこを偶然、通りかかった犬が落っこちて出られなくなっていた。まぬ



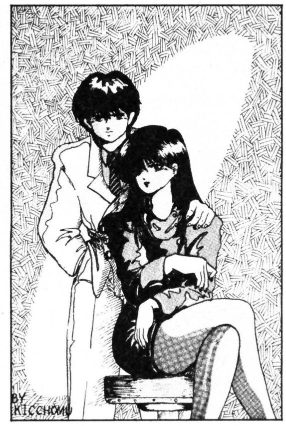
▲北海道　米ニストクン
「WOMAN」を聴きながら描くと、こういう絵になるんだな。私は好きです



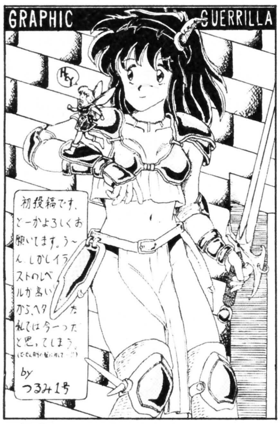
▲茨城県　地球丸クン
売り切れおめでとう。VOL.2も楽しみですね。



▲新潟県　とりごい／ででんクン
ひろこも実は大江千里サンのファンなんです！



▲広島県　KICCHOMUクン
いやー、アダルトな雰囲気ですなあ。脚線の影がいいですね



▲神奈川県　つるみ1号クン
はじめまして。神奈川県の住人に悪人はいませんよね？



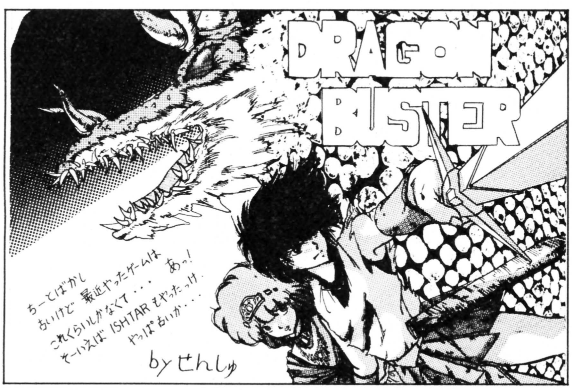
▲新潟県　RYUクン
シャープなタッチ。RYUクン、また長～いお手紙くださいね



▲大阪府　ゆうま☆ろうクン
色エンピツがとってもキレイに出てますね。意志の強そうな瞳



▲青森県　楠出晶クン
あっち向いてる目がかわいいと思います。また送ってね！



▲愛知県　せんしゅクン
構図が○です。せんしゅクンって、なにかスポーツの選手なのかな？
一緒に卓球しませんか？　いやかなあ。いやならいいんだけど



▲愛知県　山下扇クン
RPGにナンパを持ちこむコンセプトがすごい！



▲愛知県　山下扇クンPARTⅡ
社会人になっても、イラストの投稿だけは続けておくれ！

けな犬がいるもんだ。

北海道　神田純一

※悪い子！　（ひろこ）

宇治谷さん、ひろこさん、卓球をやっているんですか？　ボクもクラブ活動で、卓球をやっています。ひろこさん、宇治谷さんの腕前のほうはどうなんですか？　今度、ぜひ、ボクとも、対戦してください。

大阪府　吉田利之

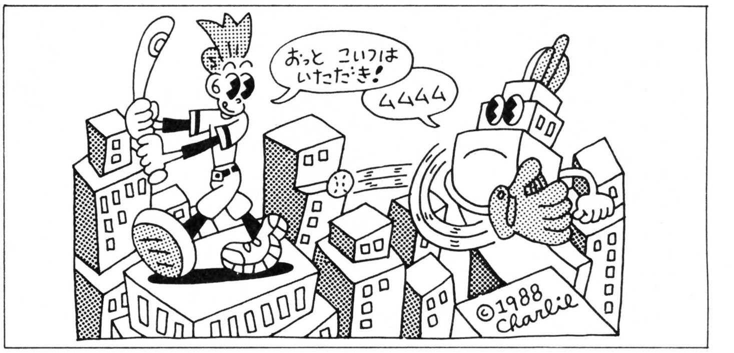
※いまだに時間がとれなくて、卓球デートはしていません。嫁入り前のひろことしては、ふたりっきりだとさしさわりがあるので、編集部のメンバーを募って、トーナメント形式でやろうかと思っています。

読者のみなさん、「○○さんと××さんを対戦させたい」というようなご希望があれば、アンケートハガキの裏の余白に、書いてくださいませ。たとえば、「宇治谷順信VS佐々木将」とか「佐藤編集長VS吉田副編集長」とかね。待ってまーす。

（ひろこ）

ひろコ's コラム

春のあしおとがヒタッヒタッと聞こえそうな今日この頃ですが、ひろコとトマスはあいかわらず、ヘンです。



諸君、わしゃ宇治谷じゃ!! 最近のわしゃ劇画原作者としても売れっ子で、笑いが止まらんのじゃ。ふあっふあっふあっふあっ、のっほっほっほっ、全部冗談じゃ。

♥トマス宇治谷の人生相談



「僕はコンプティークのライターになりたいんです。しかし東京近県でないのでダメだと思ったんですが、どうしてもあきらめきれません。あとの条件はあてはまるんです。まさか高校を中退して東京に行くことなどできないので、困っています。どうしても、東京近県の人でないといけないのでしょうか。

（ペンネーム：デイヴ菅原にあこがれている少年）

ひろコ(以下ひ)　というのが今月の相談なの。宇治谷さん、どーぞ。

宇治谷(以下宇)　切実なる気持ちがわしゃにも伝わってくるんじゃ。わしゃ、東京近辺じゃなくても才能があればいいと思うんじゃが…。

ひ　でも東京から遠いと、仕事をお願いしたり原稿を受け渡したりするのにちょっと不便よね。作家の先生にはヘンピなとこ住んでる人も多いけど。

宇　とりあえず今はいろいろ読者ハガキなんかで編集部にコネをつけといてじゃな、高校出て東京へ来れたら改めて挑戦してみたらどーじゃろか。

ひ　コンプティークはそれまで絶対存在してるから大丈夫よ、ね。

宇　そうじゃそうじゃ。しかしわしゃひとつだけ気になることがあるのじゃ。

ひ　うんうん、なーに？

宇　それはじゃ、ペンネームのつけ方がセンス悪いことじゃ。○○にあこがれるナントカっつーのは、あまりにありきたりじゃし、その下の少年、自分で少年と言ってしまうのはわしゃ嫌いなんじゃ。

ひ　“トシちゃん大好き少女”とか自分でやっちゃうことね。でもそんなペンネームなんて本人の勝手、余計なお世話よ。

宇　いーやっ!! ライターたるものセンスが大事じゃ。おぬしにも立派なライターになってほしいからわしゃあえて言うんじゃ。これは愛のムチなんじゃっ!!

ひ　そーゆートマスもいまだに原稿に「うっしっし」なんて書いてるじゃない。この前私見ちゃったもんね。古くさーい。

宇　う、うるさいのじゃ!!（赤い顔）

ひ　うっしっしのしってばね。うしし。バッカだあー！

宇　だっだまれー！　ぶっ文脈の中で、はまればよいのだ！　わっわシのは、いいのだ！

しんふぉめいしょん

『プレデター』グッズのプレゼント

（株）パック・イン・ビデオの新作ファミコンソフト『シュワルツネガーのプレデター』の発売を記念して、オリジナルトレーナーを150名、テレフォンカードを150名に大プレゼント！　応募先は〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル７Ｆ(株)パック・イン・ビデオ『プレデター』Ｃ係。しめきりは３月31日（消印有効）。

官製ハガキに、住所、氏名、年齢、学年、電話番号と、『プレデター』希望と明記してね！

3月14日必着！ ただちに応募せよ

スプレンダ星の女子高生エイコ。一見、ふつうの女の子だが、男性が彼女に欲望を感じ、頂点に達すると、スーパーガール「スターヴァージン」に変身してしまう…というＳＦＸ超大作『スターヴァージン』が遂に完成。６月のビデオ発売を前に、全国大都市で行われる上映会に、ペアで50組、100名様をご招待！　3/22札幌、3/23仙台、3/24福岡、3/25広島、3/26名古屋、3/29大阪、3/31東京。〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 ㈱ポニーキャニオン宣伝開発部スターヴァージン上映会Ｃ係まで。希望都市を明記してね。



コンカイ
海外特派員報告

放浪カメラマン、庄司康治氏、再登場



▲庄司さんを暖かく迎えてくれたルングス族の子どもたち。意志が強そう

ボルネオ島。南シナ海に浮かぶ巨大な島。

70%以上が深いジャングルに被れている原始の島だ。

ボルネオ島サバ州の州都、コタキナバルからジープで走り続けること丸１日。

深いジャングルを抜けると巨大なロングハウス（長屋風の集合住居）が、目の前に現わた。ルングス族の村だ。時を忘れてしまったような、村を訪れると、最初に、歓迎してくれるのは、いつも子供達だ。それに犬やブタも。だが、今回は蚊の大群も僕を大大歓迎してくれた。(おかげでこの日は、からだ中ボコボコになってしまった)

彼らは焼畑農業を中心に、自給自足の生活を送っている。長さ50m以上もある、ロングハウスに15家族もが生活している。家の中にはいると、あちこちから焚火の煙が漂っていた。マラリア蚊を避けるためだ。

僕の'８８年は、このようにして、少年と犬とブタそれに蚊とともにスタートした。

大江戸裏ワールド

中野豪



日刊 私の日常生活

新企画。有名人の日常生活を探っちゃうコーナー。第1回は、おなじみ宇治谷順信氏



1/29　2:00PM「コミックバンバン」のM氏と打合わせ。5:00PM「別冊週間漫画」のH氏と打合わせ。

1/30　12:30PM「特選麻雀」の原稿UP。神田アルペンでスキーウェアー一式を購入。9:00PM　S出版のA君と打合わせ。

1/31　2:00PM　A君にFAXで原稿を送り、その足で上野に直行。石打スキー場へと向かう。

2/1〜2/2　3月ぶり、6度めのスキー。これでとうとう、セックスよりもスキーをした回数の方が多くなってしまう。

2/3　3:00PM　H氏と打合わせ。夜「平凡パンチ」パーティーにちらと顔を出すが、ストロング金剛と腕相撲をさせられそうになったので、あわてて逃げ帰る。

2/4　2:00〜8:00PMまで、近所の喫茶店で原稿書き。部屋に帰るとあちこちより電話。とりあえず謝りまくって、締め切りを全部のばしてもらう。

GOODS

うれしいポスタースピーカー



スピーカーの革新！ 4月上旬、㈱ヨンマルゴから、超薄型パネル型スピーカー、〝おんボード〞が発売される。

写真立てに写真をいれる要領で、好みのポスターをはめこみ、ステレオ、TV、ラジオなどの音源につなぐだけ。まるでポスターが歌っているみたいだ。

ただし、〝おんボード〞にはボリューム調整機能がないので、出力レベルコントロールのできる音源が必要です。

どちらかといえば、ロック系よりはイージーリスニングに向いているシステムではないだろうか。

アンプ内蔵タイプとアンプなしタイプがあるので用途に合わせて使い分けよう。

標準サイズは、B4、B3、B2だが、B1やAサイズも特注できるそうだ。

フレームの色も、標準はシルバーだが、金、ブロンズの特注もできる。

価格は、大きさにより異なる。B4サイズは、アンプ内蔵が11060円、アンプなしが7200円。B2サイズは、アンプ内蔵が15360円、アンプなしが11560円。

音楽に合わせて、スピーカーを変えられるなんて夢みたいだね。

取扱い店はただいま検討中。

お問い合わせは、㈱ヨンマルゴ☎(03)683-7771まで。

EXCITING LIBRARY
エキサイティング・ライブラリー

エキサイティングライブラリーで紹介した本をみんなにプレゼント！　各1名ずつだよ。広募方法は201ページを見てね。



◉BOOK REVIEW

読まねば損する一冊だぞ

『帝都物語』が藤原カムイ氏の手にかかると、こうなります。原作の１巻から４巻までを漫画化したもの。(映画とおなじところまで)

いま、注目のこの作品、解説は不要でしょう。とにかく読んでみて。といっても、売り切れてるかもしれないけどね



▲帝都物語
藤原カムイ著
角川書店
880円

人間臭いSF短編集だ

ＳＦ界の巨匠、眉村卓の最新短編集。

幼い頃、見知らぬ男がくれたメダルは、島崎に書く才能を授けた。

そして、それと同一のメダルを持つ女を見つけた。その女は……という「逢間が時」は、思わず背筋が寒くなっちゃいそう。夜にひとりで読まない方がいい。



▲素顔の時間
眉村卓著
角川文庫
300円

『ウルティマ』の子どもだ

『ウルティマ』シリーズからヒントを得た外伝ともいえる作品。悪の魔王モンディンは、〈原地球(テラ)〉へ呪いを放ち、４人の高校生に、悪の精霊がのりうつった。そして、８年後、４人のうちのひとり、水神麻耶はロック歌手になったが、しだいに悪が目ざめていく。



▲ウルティマ妖魔変
西谷史著
角川文庫
340円

ひろコの 今月の一冊

生きていくことは、旅なのである



▲夢見た旅　アン・タイラー著／藤本和子訳　早川書房
1,400円

ミニマリズムが、今、アメリカ文学の、受けいれられているサイドを流れている。R.カーヴァーや、アン・ビーティなど、ヘミングウェイの跡継ぎと言われる人たち。「大きいことはいいことだ」のアメリカの伝統をかなぐり捨てて、「Small is Beautiful」、自分の家の前庭(フロントヤード)の内側で繰り広げられる物語は、フラッシュバックなどの時間の綾を駆使した、一見こじんまりした物語、それがミニマリズム。この「夢見た旅」の冒頭は、〈語り手＝主人公〉のいかにも退屈な生活が展開される。その彼女が、銀行強盗の人質として、中西部からマイアミまでのナビゲーターになる。夫や生活からの逃亡を企てていた彼女にとって、これは、夢見ていた旅なのかもしれない。意外に善人な強盗に言われて初めて彼女はそう気づく。無傷のまま、強盗から解放されて、彼女は家に戻る。生きていくことこそが旅だと知った、一歩進んだミニマリズム小説であった。



先江進文庫　11

読むだけで指先に凍傷ができそうだ！



▲北壁の死闘
ボブ・ラングレー著　梅津正彦訳　創元推理文庫
530円

冒険小説はこうあってほしい。そういう願いをずばり、奇怪なプロローグから、心暖まるエピローグまで、みごと決めてくれたのが「北壁の死闘」。マクリーンの「女王陛下のユリシーズ号」を読んで以来、久しぶりに100%純冒険小説の味わいに酔いしれたものだ。この小説には、ジャック・ヒギンズの推薦文がついているのだが、たいてい推薦文なんてものは、疑ってかかった方がいいぐらいだが、ヒギンスの言うことに嘘、誇張はない。

「近ごろこれほど面白い冒険小説を読んだ

ダイエット中の人にどーぞ

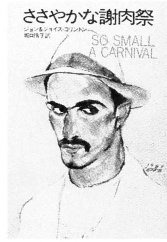


▲瘦せゆく男　R.バックマン著　真野明裕訳　文春文庫
580円

スティーヴン・キングが別名で書いた作品。

老婆をひき殺してしまったハリック。裁判所の判決は彼に有利だった。しかし、この時、出会ったジプシーの予言どおりに、事は運ばれていく。普通の生活の中に潜む恐怖に、キミは、耐えられるだろうか。

ニューオリンズ・サーガ



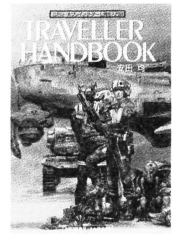
▲ささやかな謝肉祭　ジョン&ジョイス・コリントン著　坂口玲子訳　早川書房
420円

ニューオリンズのねっとりとした暑気が伝わってきそうなハードボイルドミステリー。

三部作の一作め。

新聞記者ウェスが巻きこまれた、虐殺事件の背後には、南部の英雄ヒューイ・ロングの伝説があった。レッド・ネックのウェスがたどりつく結末は？

あなたも今日から旅人です



▲トラベラー・ハンドブック　安田均著　(株)ホビージャパン
1,600円

「トラベラー」とは、ＳＦロールプレイングゲームのことだってのは、みんな知ってるよね？ RPGの第一人者である著者が「タクテクス」誌に連載した「ロールプレイングゲーム入門」を改訂したのがこの本だ。「トラベラー」を今から始める人のために。

未来の戦争ってこうなるの？



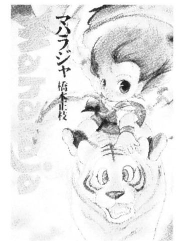
▲ダンシング・バギー　黒葉鉄著　日本出版社
850円

オムニバス形式のコンバット漫画。1991年黒人たちは南アフリカ共和国を白人たちから取り戻したが、１年後には２つに分裂、世界各国から戦士たちが集まった。銃を乱射しながら踊っちゃうシャーロット少尉がユニーク。

たっぷりと読みごたえがあります。



お待ちかねの人気コミック



▲マハラジャ　ニュータイプ100%コミックス　橋本正枝著　角川書店　880円

月刊ニュータイプに１年間、連載された、人気コミック。著者、橋本正枝は、今、最も将来有望な漫画家のひとりであり、この作品は彼女のデビュー作である。元気でかわいいまはらの活躍が、いやでも伝わってくるぞ。番外編の「チマラジャ」も収録されている。

ことがない。この作品には単なる戦争ものにはない、才気と独創性が溢れている。登攀(はん)シーンの細部がまた魅力的で、作品の奥行きを深めている。まさしく、比類ない傑作だ。見事な筆致は巻置くにあたわざるというにふさわしい。ボブ・ラングレーは、本書をもって、英国冒険小説界の第一線に踊り出た」

アイガー北壁を登攀(はん)中の２人のクライマーが、神々のトラバースと呼ばれる岩屑だらけの一連の岩だなにかかろうというところで、雪崩に遭遇した。かろうじて雪の激流を避けた２人は、雪崩がえぐり取った窪みの中に白骨死体を見つけた。登山家の死体なら驚きもしない。だがしかし、死体は軍服をきていたのである。首にかかっていたのは、ナチスドイツの騎士十字軍章と、美しい女性の写真をおさめたロケットだった。下山後、警察に通報した２人は、発見を口外してはならないと口止めされ、遺体は翌日警察のヘリコプターで秘密裏に回収される。

話を聞きつけたＢＢＣ調査員が、関係者から情報を探りだし、意外な真相を突き止める。第２次世界対戦の末期、連合軍はユングフラウ山頂の近くに、秘密研究所を持っていた。そこではウラニウムを使った新しい爆弾が研究されていた。ドイツ側は、原子爆弾の研究家ラッサー博士をら致するために、兵士の中から登山技術の優れた者を選び、厳しい訓練ののちに、危険の待ちかまえる山々に挑ませたのだ。

博士をら致するまでは順調に進んだ。しかし山のふもとには、連合軍が待ちかまえているではないか。仲間の中にスパイがいたのだ。脱出する道はただひとつ。山を降りるのではなく、眼前にそびえるアイガー北壁を登り、別のルートに進むしかない。

ここからが死闘の始まりである。体力も精神力も限界ぎりぎりで、身も凍える酷寒の中、男達は登ってゆく。その中で１人、２人と死んでゆくプロセスは、読む者を荘厳な気持ちへと高めてゆく。アイガー山頂寸前で、主人公の命を救った男が立ったまま息を引き取る。その男の首に、主人公は騎士十字軍章をかけてやる。ここでプロローグの話と転結がつく。

はたして主人公達は無事に脱出できたのだろうか。それは美しいエピローグを読みながら、あなたの心の中で、感動とともに知ってほしい。

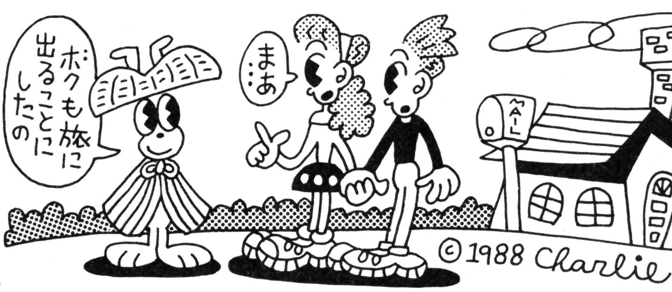
凍結しないようにね。



イラスト／中村　亮

スポーツクラブにはいる目的は？　もちろんハイレグギャルとお友だちになることに決まってるじゃないの！





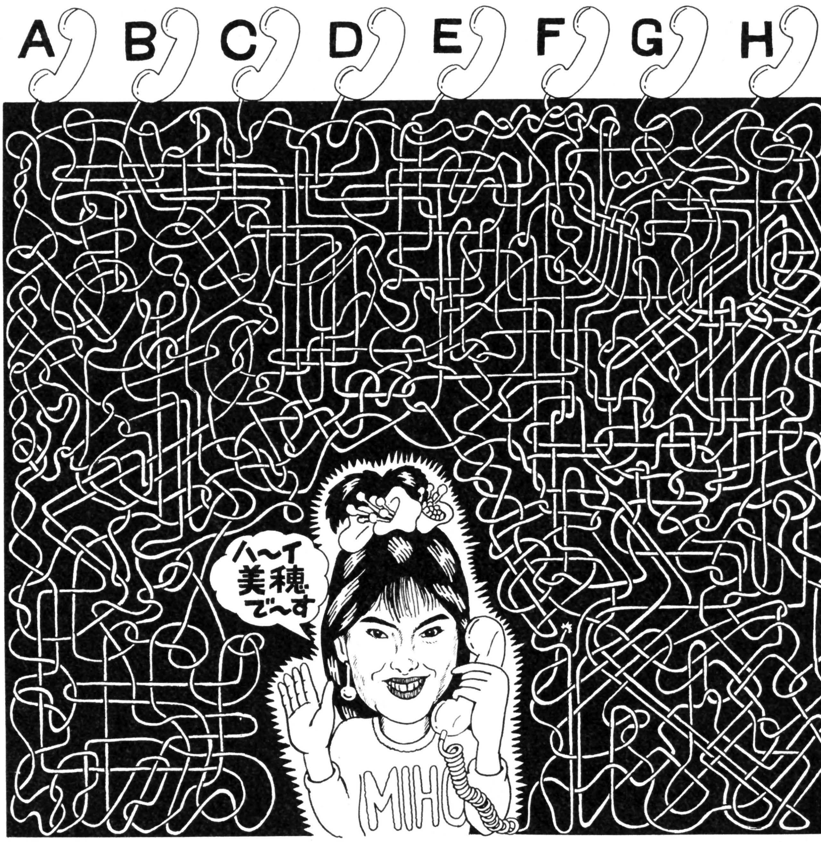
編集部がはいっているビルの１Ｆと２Ｆに、ぬわ～んとスポーツクラブがオープンした。巨人軍の桑田やヤクルトの長島 Jr. も会員だというクラブである。これが流行(はやり)かどうか、よう知らんが、昼間は女子大生、夜はアフター５のＯＬと、なかなかの盛況と来ているから気になる。階下で、レオタード姿のピチピチギャルが心地良い汗を流してるのを想像するだけで、シゴトなんか手につきましぇーん!!　クラブの前を通るたびに、眼を皿のようにしてドアから中を見るがな～んにも見えん。非常階段から窓ごしに覗いても、な～んも見えん。思いあまったオイラは、入会希望と称して、見学に行ったのだ。

「私どものクラブのシステムは……」と説明するマネージャーの話なども上の空。ウッシシ、いるいる。

ミュージックに合わせて踊るハイレグギャル。おーっとこちらでは機械を使ってのシェイプアップ。

恥ずかしながら、こんな近くでハイレグレオタードを見たことないオイラはもうコーフンのしっぱなし!!　ぜェったい入会し・た・い!!　But ビンボーオイラにゃカネがない。逆立ちしてもないものはない。佐藤編集長!!　お願いだから法人会員になろうよ。ネッ!!

PUZZLE・QUIZ　パズル・クイズ



パズル制作／草野公平

ミポリンと電話でお話できるのどの電話かな？

ファミコンソフト『中山美穂のトキメキハイスクール』を、ボクのパソコンに移植してほしいなんて思ってるキミ、おまたせしました！　今月のパズルは、あこがれのミポリンに電話できるパズルなのだ。

問題はカンタン。

ミポリンの電話とつながっているのは、Ａ～Ｈのうちのどの電話機かな？

すっごく混線してるから、充分注意してね。

答えがわかった人は、官製ハガキに書いて、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部まで送ってね。しめきりは、'88年４月７日。

正解者の中から抽選で５名にＴシャツをプレゼント！

先月号の解答はＢでしたかどうでしたか？　できたかな？。

ひろコの押しかけソフトハウス訪問



温和な人柄がにじみ出ている秋山さんの笑顔に注目！

　さて、ゲームアーツの池田さんからのご紹介で、ひろコは、生まれてはじめてＣＧアーチストの人に会った。場所は白金台。駅からの道のりは長かった。

　秋山秀樹さん。(株) エス・アイ・ジーのエンジニア。24歳、みずがめ座のＯ型である。

Ｈ：今は何を作ってらっしゃるんですか？

Ａ：誰にでも使える３Ｄのお絵描きソフトです。

Ｈ：わァ、ほんとだ、きれいですね。

Ａ：そうでしょう。1600万色まで使えるんですよ。

Ｈ：ほお。ニックネームはなんですか？

Ａ：アキヤンです。

Ｈ：ご自分のチャームポイントについてどうお考えですか？

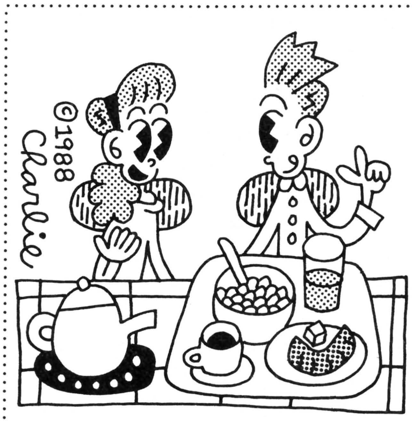
Ａ：肥えたおなかでしょう。

Ｈ：最近、太ったんですか？　スタークラフトの山口氏なんか、仕事を始めてから、15㎏も太ったとおっしゃってましたけど。

Ａ：いえ、前から太ってました。

Ｈ：なるほど。好き嫌いはなし？

Ａ：基本的に口にはいるものならなんでも好き。お酒も好きだし。



Ｈ：最近、発見した感動の食べものなんてあります？

Ａ：野沢へスキーに行ったんですがね、そこで食べた“おやき”がすごい。あんこにまみれて、野沢菜がはいってる。

Ｈ：それはすごそう。おいしかった？

Ａ：味わい深かったですよ。

Ｈ：幼少の頃のなにか印象に残ってるエピソードってあります？

Ａ：ひょうきんで明るい子だったんですけど、ある日、先生に怒られて、「帰れ」と言われて、そのまま帰っちゃったんですよ。家に帰ったら母が「しょうがないわねえ」とか言ってましたね。高校は広尾高校だったんですけど、東急ハンズが遊び場になりましたね。マイコンコーナーに毎日、いりびたっていて、そこで仲間もたくさんできまして、今も、時々、飲みに行ったりするんですよ。

Ｈ：完全週休２日制だそうですが、お休みの日は何をしていますか？

Ａ：休んでます。(笑) まあ、ファミコンやったりね。

Ｈ：スキーとバイクの他に趣味はありますか？

Ａ：パズルが好き。クロスワードパズルとか、ジグソーパズルとか、水道管ゲーム、ミルボーン、グラスなど。休みになると、悪友がやって来て「どっか行こう」って言うんですよ。それでなんと青森まで行ったこともありますよ。

Ｈ：バイクで？

Ａ：いや、車で。温泉にはいって帰って来ましたけどね。

Ｈ：好きな女性のタイプはどんなのですか？

Ａ：食べものの好き嫌いがない人。

**　ボクは食べることを中心に生きてますからね。やっぱり、結婚なんかすると、作ってもらうわけでしょう？　好き嫌いがある人だと嫌いなものは作ってもらえないんじゃないかと思うんですよね。**

Ｈ：見ためにはこだわらないわけね？

Ａ：ムチャクチャでなければよし。

Ｈ：夢はなんですか？

Ａ：山小屋のおやじになれたらいいなあと思ってます。たき木拾いなんかして、しょっ中、仲間が泊まりに来るようなのがいいですね。

Ｈ：私も行っていいですか？

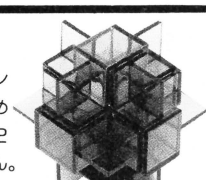
Ａ：どーぞ、どーぞ。

明るく朗らかな秋山さん、また会いたいです。

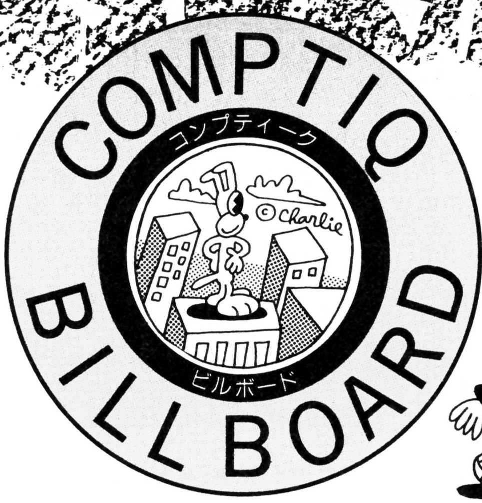


秋山さんからのプレゼント

　秋山さんから賜ったプレゼントは、彼のコレクションの一部のパズルです。ひろコにはむずかしくて全然だめだけど……。透明なものと、うすいパープルのものの２種類あります。さて、来月はマイクロソフトの増川さん。新婚だそうです。



プレゼント希望の方は、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部「ひろコの押しかけソフトハウス訪問」係まで、官製ハガキで応募してね。



読者のための伝言板です。未成年者による売買、交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。

注：W〒とは、往復ハガキか返信用封筒を同封した手紙のことです。





ゆずりたい

●Ｘ１用５Ｄソフト『ウィザードリィ３』『アルカノイド』『ルクソール』『ガンダーラ』『リバイバー』『マンハッタンレイクイエム』を各2500円、『ウルティマⅣ』『ジーザス』『うる星やつら』を各3000円で譲ります。すべて箱、マニュアル付、送料込みです。W〒で連絡してください。〒506 岐阜県高山市松之木町1510-1　奥石幸治

●ＰＣ8801ＳＲ用ソフト『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』(テープなし) を4500～5500円で譲ります。新品同様。W〒で連絡を。〒959-13新潟県加茂市仲町2-6　小林隆志

●Ｘ１用５Ｄソフト『ドラゴンバスター』『うる星やつら』『イース』『信長の野望・全国版』『大戦略Ｘ１』『ぎゅわんぶらあ自己中心派』『ガイアの紋章』『リバイバー』『女神転生』『ウルティマⅣ』『ルクソール』を各2000円、『将軍』を7000円で譲ります。すべて箱、マニュアル付、送料込みです。詳しくはW〒で。〒260 千葉県千葉市磯辺3-12-10　山川秀幸

●ＰＣ8801ＳＲ用ソフト『波動の標的』を4500円、『信長の野望・全国版』『魔界復活』『女子大生交際図巻』『殺人倶楽部』『殺しのドレス』を各3000～3500円、『デゼニワールド』と『軽井沢誘拐案内』をセットで3000円で譲ります。すべて箱、マニュアル付。
W〒で連絡を。〒210 神奈川県川崎市宮前区野川1053　水戸嘉一

●ファミコン本体とディスクシステム、それに白黒テレビとジョイスティック、ジョイレーダーとカセット１本で１万5000円で譲ります。もちろん箱、説明書つきです。
W〒で連絡を。〒731-01広島県広島市安佐南区長楽寺1-35-1　万本正信

ゆずってホシイ

●ＰＣ9801シリーズ用５Ｄソフト『信長の野望・全国版』を4000円以下で、『大戦略II』を3000円以下で譲ってください。箱、マニュアル付を希望。W〒で連絡を。〒858 長崎県佐世保市光町1-34　岩本勇二郎

●ＦＭ77ＡＶ用3.5インチ２Ｄソフト『ディーヴァ』『ファンタージーII』を各3000円、『マイト・アンド・マジック』を4000円ぐ

ひろコの直撃インタビュー



宇宙レベルのノーテンキ男、いや、おチャメなナルシストかもしれない



イラスト／中野　豪

お待たせしました。今回のゲストは、イカス監督、河ちゃんの愛称で親しまれている河崎実氏、29歳、Ａ型、獅子座である。

Ｈ：有名人のお友だちが多いとか？

Ｋ：そうね。石坂浩二とか森田健作とか加山雄三。一度、会えば友だちだからね。

Ｈ：どういうおつき合いをしてるの？

Ｋ：石坂さんとはね、ボクの友だちがたまたま彼の自宅に行く用があるってんでついてったんですよ。浅丘さんは、からだに似合わずバイタリティーのある人で、にんにくの角煮を出してくれましたよ。それで酔った勢いで、「石坂さん、ボクの映画のナレーションをやってください！」と言ったら、「あ、いいよ」ってんで、その場で、持ってったテープレコーダーで録音しちゃったんですよ。

Ｈ：森田健作氏とは？

Ｋ：ボクが森田氏のキャラクターに強く魅かれましてね、手紙を出したわけです。するとお返事が来て「我が青春の夏がやって来ました。河崎君のお手紙にはいたく感激いたしました…」と書いてあり、一気に友情が盛り上がったわけです。

Ｈ：すごい行動力。頭と足が一緒に動く。

Ｋ：ええ、悩みはありません。

Ｈ：お部屋のインテリアで凝ってる所は？

Ｋ：将来は、つづき部屋に住みたいと思ってるの。床の間なんかもある和室なんだけど、障子を開けると、地球防衛軍の指令室になってるの。

Ｈ：例のキリヤマ隊長になるわけね。夢はなんですか？

Ｋ：ゆかいな葬式をめざしてます。だいたい、葬式って、実際に悲しんでる人より、儀礼的に来てる人の方が多いですからね。

そういう人のために私の出演しているビデオでも流して、楽しいイベントにしたいです。

笑いをとることに命をかける河ちゃんのエナジーはりっぱ。3/25、26日には渋谷ビデオ映画館でコンサートを開催し、自作の曲「爆発ゴロー」「フレッシュマン若大将」「わが友、河崎実」等を披露する予定だ。

イベントに関するお問い合わせは、☎03-463-6401アンテナ21まで。

コンプティーク・ビルボードへのハガキの出し方　どれを希望するのかを明記し、ソフト名、希望価格、希望条件、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部ビルボード係へ。未成年者は保護者の認め印を忘れずに。

らいで譲ってください。箱、説明書付の完動品を希望。W〒で連絡を。〒986-03 宮城県桃生郡桃生町樫崎字山田228
高橋和美

●ＰＣ9801用５ＨＤまたは５ＤＤソフト『マンハッタンレクイエム』『殺意の接吻』『殺しのドレス』『ガルフォース・創世の序曲』『ドーム』『シャティ』を各2500円ぐらいで譲ってください。箱、マニュアル付の完動品を希望。W〒で連絡を。〒690 島根県松江市菅田町323堂の上荘　加古隆太郎

●Ｘ１用５Ｄソフト『夢幻の心臓II』『ディーヴァ』『ヴァリス』を2500円、『ハイドライドII』を3000円、『エルスリード』『グラディウス』『ブラスティー』を2000円で譲ってください。箱、マニュアル付の完動品を希望。

まずはW〒で。〒349-02埼玉県南埼玉郡白岡町野牛617　浜田智也

●ＰＣ8801ＳＲ用ソフト『ザナドゥ』『イース』『女神転生』『ロマンシア』を2500円前後で、『三国志』を4000円前後で譲ってください。箱、マニュアル付を希望。W〒で連絡を。〒189 東京都東村山市本町4-15-21-4
佐藤政康

●ＰＣ8801ＦＨ用ソフト『ソーサリアン』を4000円、『ぎゅわんぶらあ自己中心派2』『うる星やつら』『ヤシャ』を各2000円で譲ってください。箱、マニュアル付の完動品を希望。まずはW〒で。〒849-14佐賀県藤津郡塩田町南上　森　誠

交換したい

●当方のＰＣ8801ＦＨシリーズ用ソフト『ハイドライド3』『ジーザス』『ソーサリアン』『三国志』『信長の野望・全国版』と、あなたの『ガイアの紋章』『ルクソール』『シルフィード』『夢幻戦士ヴァリス』『ザ・マン・アイ・ラブ』を交換しましょう。こちらはすべて箱、マニュアル付。そちらもつけてください。W〒で連絡を。〒850 長崎県長崎市上小島5-2-25　山田真也

●当方のＰＣ8801ＳＲ用ソフト『太陽の神殿』『テグザー』のいずれかと、あなたの『シルフィード』『ファイナルゾーン』『トップルジップ』のいずれかを交換してください。

W〒で連絡を。〒018-12秋田県岩城町亀田蔵小路74　伊藤祐一

●当方のＸ１用５Ｄソフト『マイト・アンド・マジック』『殺人倶楽部』『大戦略Ｘ１』（すべて箱、マニュアル付）とあなたの、『ウィザードリィ』『抜忍伝説』『イース』『女神転生』『地球防衛軍』（ターボでも動くものを希望）を交換してください。箱、マニュアルはつけてください。W〒で連絡を。〒552 大阪府大阪市港区八幡屋3-10-4-1122　西岡洋和

●当方のＰＣ8801mkIIＳＲ用ソフト『ソーサリアン』『マイト・アンド・マジック』『ぎゅわんぶらあ自己中心派』『ガンダーラ』（箱、マニュアル付）のいずれかと、あなたの『アート・オブ・ウォー』『ファンタジーII』『サイキックウォー』『ガイアの紋章』のいずれかを交換してください。箱、マニュアル付を希望。W〒で連絡を。〒312 茨城県勝田市市毛897-14　小田一真

会員募集etc

●「電気遊戯騎士団（ゲームナイト）」!!

当クラブは、ＭＳＸ、ＭＳＸ２及びD&Dの好きな人のためのものです。パソコンを持っていない人、初心者も大歓迎です。初心者のためのベーシック講座もあります。

主な活動は、情報交換、ゲーム交換です。

加入希望の方は、60円切手を同封の上、下記までご連絡を。〒737 広島県安芸郡江田島町15438-3　松崎　正

●「パソコンタウン」会員募集中

ＡＶＧサポートクラ「パソコンタウン」では、ただいま会員を募集しています。

ＡＶＧだけでなく、ＲＰＧ、ＳＬＧ、アクションゲームなどの攻略法、㊙テクニックもサポートします。会報は月一回発行。ベーシック講座つきです。現在、会員は65名。興味のある方は60円切手を同封の上、下記までご連絡を。会報の欲しい方は170円分の切手を同封してください。〒509-02岐阜県可児市大森272-22　肥田和至

●「SEGA USERS CLUB」会員募集中

当クラブは、セガのユーザーを中心としたサークルです。セガに興味を持っている方なら誰でも入会ＯＫです。会誌「Ｓ．Ｕ．Ｃ．」は中身が濃いですよ。詳しくは、60円切手を同封の上、下記までご連絡を。〒594 大阪府和泉市池上町707-12　岸　国広

●「ＥＸＥＣ of Ｘ１」会員募集中

Ｘ１及びＸ１ターボのディスクユーザーを募集しています。

活動内容は主にソフトの交換です。興味のある方は下記までご連絡を。〒517-05 三重県志摩郡阿児町鵜方2682-341 浜口　淳



先月の懺悔

185ページ、「ひろこの押しかけソフトハウス訪問」の欄外に、「プレゼントご希望の方は『ムラコの押しかけソフトハウス訪問』係まで応募してね」と書いてありまして、「ムラコって新しい人ですか?」とのお問い合わせを多数、頂いたわけですが、これは、もちろん、ひろこの誤りです。なんでムラコになったのやら。
どうもすみませんでした。
あとは、それほどのまちがいはなかったと思うんだけど。



応・募・方・法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。しめきりは'88年4月7日。

『ザナドゥ』のポスター

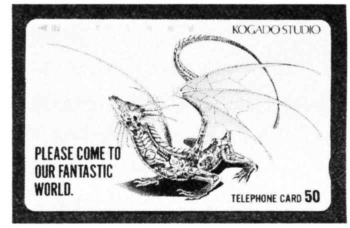


あの『ザナドゥ』がビデオになったぞ。

それを記念して、東宝ビデオから、オリジナルポスターを10名様にプレゼント。

声優陣もゴーカ！　ビデオの方も、みんなよろしくね！

幻想界へあなたを誘うテレカだよ

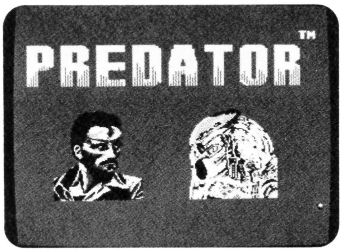


工画堂スタジオからは、オリジナルテレフォンカードを10名様にプレゼント。

「ようこそ、我らの幻想の世界へ」と機械じかけの怪獣がキミを誘っているのだ。

楽しいなにかがキミを待っているかもしれないよ。どうです？　誘いに乗ってみませんか？

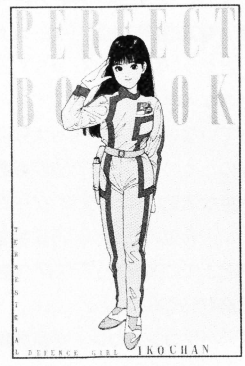
シュワルツネガーのひと味違う観賞法



パックインビデオからは、話題の新作ソフト『プレデター』MS×2版を3名に。

ゲームを全部クリアした時にはキミは、シュワルツネガーのような肉体になっているかも！　なーんてね。でも楽しいソフトだよ。

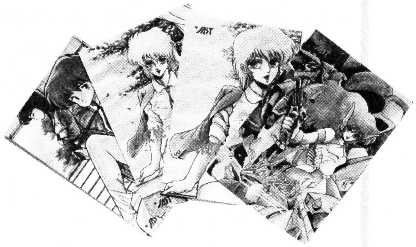
精神の清涼剤です



河崎実監督より賜った『地球防衛少女イコちゃん』の本を10名にプレゼント。

思えば、「ひろコの直撃被インタビュー者」から物をもらったのは生まれてはじめて。

これっていけないこと？



出すのが惜しいポストカードのセットだ

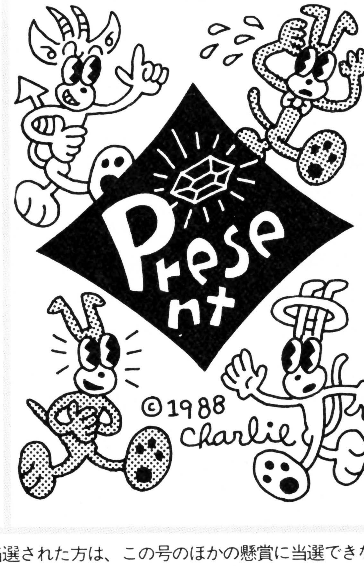
先月号に続き、ジャストからは『天使たちの午後Ⅱ』及び『ヴァルツェル』のオリジナルポストカードを4枚セットで10名様にプレゼント。こんなハガキを見たら、郵便屋さんも、びっくりするだろうなあ。きっと。

スカポンってなに？



おなじみPSKからは、『SKAPON探険隊』のポスターのプレゼントだ。

脳天気で明るい画風、カラフルな色彩はあなたのお部屋を明るく照らし出してくれるでしょう。10名にあげます。



もらってうれしい新作ソフトだ



GAMからは『太平洋の嵐』のPC9801用2HDソフトを3名様にプレゼントだ。

人気急上昇、空前絶後の超大型ウォー・シミュレーションゲームを、今、ただで手にいれるチャンスだ。

さて、キミの運命は？

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

コンプティーク
ネットワーク



新学期ってのはいいもんです。なんとなくピカピカって感じです。なにかやってやろうなんて思うわけです。さあ、新しい情報をドシドシ送ってね。

イラスト 梠村嘉一

今月も新部員が続々誕生

今月は、初登場ばっかり、全部で11人！華やかです。「KEIKO組」からは５人。いずれも『ソーサリアン』関連で、森山くんがディスクの入れかえ㊙テク、本田くんは、スピードアップの方法を発見してくれた。津村くん、赤座くん、牛島くんの３人は、いずれも魔法リストを送ってくれた。さて、兵庫県の後藤くんは、『獣神ローガス』の㊙モードを発見してくれたぞ。東京都の奥田くんは、『ウルティマⅣ』の㊙情報を寄せてくれた。神奈川県の牛島くんは、『ティル・ナ・ノーグ』の情報を送ってくれました。

津全くん、中野くん、吉田くんの３人は、「ＳＬＧ劇場」からの推せんです。本誌に名まえが載るって楽しいよね。

みんながんばろう。

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されていき、右のポイント表示にそってランクアップしていく。

もちろんすごい情報なら一発でスーパースペシャルだよ！

スーパースペシャル	11pts.～
スペシャル	6～10pts.
ジェネラル	1～5pts.

情報部員名簿 前号追加分

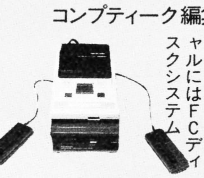
General

■津村欣功〈三重県〉(2)
■赤座真康〈岐阜県〉(2)
■牛島宏之〈大分県〉(2)
■後藤清記〈兵庫県〉(2)
■森山健二〈大阪府〉(1)
■本田　大〈東京都〉(1)
■奥田宗一郎〈東京都〉(1)
■牛島幹友〈神奈川県〉(1)
■津全真人〈愛媛県〉(1)
■中野伸一〈愛知県〉(1)
■吉田明雅〈岐阜県〉(1)

情報部員になると

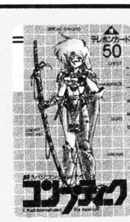
情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。〔部員に贈られる副賞〕スーパースペシャルにはＦＣディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製ＴＥＬカードと希望ソフト１本。ジェネラルには特製Ｔシャツだ。

〔情報の送り先〕
〒102 東京都千代田区
九段南４―７―16
市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ
コンプティーク編集部

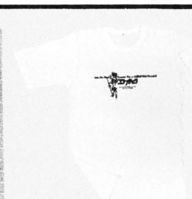


◀スーパースペシャルにはＦＣディスクシステム

※ファミコン本体は含みません。



▲麻宮騎亜先生直筆のＴＥＬカード



▲ジェネラルに贈られるＴシャツ



◀情報部員には部員証が贈られる



イラスト『聖エルザクルセイダーズ』
(BLACK POINT)より



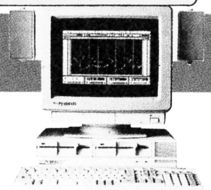
春からうれしい安さです!!
今日からパソコン一年生。

満足できる超特価＆超低金利が魅力です。

1. 全品長期保証付
   (メーカー保証1年＋当社保証1年)
2. 高額下取りサービス。
3. 超低金利クレジット。(1～72回払いOK)
4. 代金引換システム。
   (商品引渡時の代金支払いでOK)
5. ボーナス2回払いOK。
   (月々のお支払いはなし)
6. 夏のボーナス一括払いOK。
7. 全国無料配達・配達日指定OK。
   (日曜・祭日配達可。離島は有料)

新歩人の情報ターミナル
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

PC-8801FA



12音源搭載による強力サウンド。

プラン1　88FAお買得純正基本セット　TELにて

PC-8801MA	168,000円
PC-KD862(ビデオアートボード対応ディスプレイ)	99,800円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	284,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス23,000円×3回
5,500円×24回	ボーナス22,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス　なし

プラン2　88FA純正基本セット　TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
5インチ2D×10枚(3M)	17,000円
定価合計	303,000円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×18回	ボーナス21,500円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
3,300円×36回	ボーナス20,000円×6回
5,100円×48回	ボーナス　なし

プラン3　88FAお買得ミュージックセット　31%引

PC-8801FA(本体特価160,000円)	168,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
AFB-10(アンプ内蔵スピーカー)	25,000円
PS88-013-2W(インスタントミュージック)	14,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	318,600円

特価219,800円

9,000円×18回	ボーナス25,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス24,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
5,400円×48回	ボーナス　なし

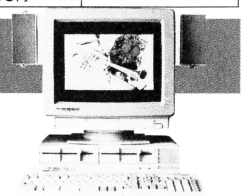
プラン4　88FAお買得ワープロセット　40%引

PC-8801FA(本体特価160,000円)	168,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	419,680円

特価248,000円

8,000円×24回	ボーナス20,000円×4回
4,800円×36回	ボーナス18,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス　なし

PC-8801MA



12音源搭載。1MタイプFDD内蔵。

プラン5　88FAオーディオビジュアルセット　TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800円
PS88-012-2W(ペイントツール)	15,000円
PS88-013-2W(インスタントミュージック)	14,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	475,880円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,500円×8回
3,500円×60回	ボーナス21,000円×10回
6,100円×72回	ボーナス　なし

プラン6　88MA純正基本セット　TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
定価合計	340,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス24,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス22,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
5,700円×48回	ボーナス　なし

プラン7　88MAワープロ入門セット　TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD855(0.41ミリ、アナログCRT)	69,800円
PC-PR102TL(80桁、熱転写プリンター)	50,000円
ユーカラmini(ワープロソフト)	9,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
ED-3000(縦型4段ラック)	22,800円
定価合計	374,400円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス23,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス21,800円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
4,700円×60回	ボーナス　なし

PC-88VA



18ビットのパワーが、描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。

プラン8　88MAお買得ワープロセット　36%引

PC-880iMA(本体特価188,000円)	198,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	451,680円

特価288,000円

5,100円×36回	ボーナス24,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス18,400円×8回
3,500円×60回	ボーナス14,400円×10回
5,900円×60回	ボーナス　なし

プラン11　88VA純正基本セット　TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
定価合計	421,800円

ウェーブ・アイ特価

5,100円×36回	ボーナス24,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス10,800円×8回
3,500円×60回	ボーナス10,400円×10回
5,900円×60回	ボーナス　なし

プラン10　88MAワープロアートセット　TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
PC-PR406H(80桁、高速熱転写カラープリンター)	94,800円
PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800円
PI(ワープロ、図形編集機能)	40,000円
イメージターボ88(ハンディスキャナ)	34,800円
SR-007(縦型4段ラック)	22,800円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
PC-8872	9,800円
定価合計	597,800円

ウェーブ・アイ特価

9,800円×36回	ボーナス22,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
5,500円×60回	ボーナス19,500円×10回
7,700円×72回	ボーナス　なし

プラン13　88VAワープロアートセット　34%引

PC-88VA(本体特価283,000円)	298,000円
PC-TV352(0.39ミリ、TV内蔵CRT)	115,000円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラVA(ワープロソフト、アート機能付)	36,000円
ユーカラチャート(表計算、グラフ作成ソフト)	28,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
プリンターケーブル	4,500円
定価合計	606,080円

特価398,000円

8,000円×36回	ボーナス27,500円×6回
5,500円×48回	ボーナス25,500円×8回
3,900円×60回	ボーナス25,000円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

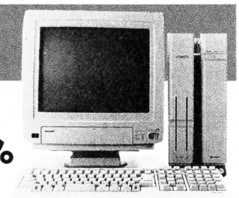
0120-009898

受付時間 AM9:30▶PM9:00 電話一本即納!

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

X68000



16ビットの理想を追求した個人のワークステーション。

ブラックタイプ新登場

プラン20 X68000基本セット TELにて

CZ-600CE(本体+キーボード)	369,000円
CZ-600DE(15型カラーディスプレイテレビ)	129,800円
定価合計	498,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス24,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,400円×8回
4,000円×60回	ボーナス18,900円×10回
6,200円×72回	ボーナス なし

プラン21 X68000サウンドプロフェッショナルセット TELにて

CZ-600CE	369,000円
CZ-600DE	129,800円
MUSIC PRO68K(楽譜ワープロ)	18,800円
SOUND PRO68K(FM音源サウンドエディタ)	15,800円
ED-700(2段ラック)	27,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	584,400円

ウェーブ・アイ特価

8,200円×36回	ボーナス28,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,300円×72回	ボーナス なし

Panasonic A1F

プラン26 A1F基本セット TELにて

FS-A1F(フロッピー搭載)	54,800円
TH-14G1(TV付きカラーCRT)	66,000円
FS-JS222(連射式ジョイパッド)	2,500円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	126,300円

ウェーブ・アイ特価

8,900円×12回	ボーナス なし
6,100円×18回	ボーナス なし
4,700円×24回	ボーナス なし
3,300円×36回	ボーナス なし

プラン27 A1Fミュージックセット TELにて

FS-A1F(FDD内蔵)	54,800円
TH-14G1(2000文字、TV内蔵)	66,000円
FS-CA1(オーディオユニット)	34,800円
FS-VC3011(CRTケーブル)	3,000円
定価合計	158,600円

ウェーブ・アイ特価

7,700円×18回	ボーナス なし
5,900円×24回	ボーナス なし
4,200円×36回	ボーナス なし
3,300円×48回	ボーナス なし

HIT BIT MSX2 HB-F1XD

プラン29 F1XD基本セット TELにて

HB-F1XD	54,800円
TH-14G1(2000文字、TV内蔵)	66,000円
CRTケーブル	3,000円
JS-303T(連射ジョイパッド)	2,000円
定価合計	125,800円

ウェーブ・アイ特価

8,900円×12回	ボーナス なし
6,100円×18回	ボーナス なし
4,700円×24回	ボーナス なし
3,300円×36回	ボーナス なし

FM77AV 20EX・40EX

プラン14 AV20EX純正基本セット TELにて

FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT TV付)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	239,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×12回	ボーナス21,000円×2回
6,000円×18回	ボーナス19,500円×3回
4,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス なし

プラン15 AV20EXワープロアートセット 37%引

FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT、TV内蔵)	89,800円
TR-24CLF(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
いろどりAV(ワープロ、グラフィック機能付)	25,000円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,800円
定価合計	391,700円

特価245,000円

7,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス なし

プラン16 AV40EX純正基本セット TELにて

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC231D(4050文字カラーCRT)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	279,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス22,500円×3回
6,000円×24回	ボーナス18,500円×4回
3,500円×36回	ボーナス18,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス なし

プラン17 AV40EXお買得セット TELにて

FM-77AV40EX	168,000円
FM-TV154(カラーCRTテレビ付)	138,000円
3.5インチ2DD×10枚(ブランクディスケット)	22,000円
定価合計	328,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス26,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
3,000円×36回	ボーナス20,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス なし

プラン19 AV40EX純正アートセット 29%引

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC-231D	89,800円
FM-PR203B2(80桁カラー熱転写漢字プリンター)	80,000円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
B273D080(FMグラフィックエディタ2)	20,000円
FMMO-101(マウス)	12,800円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
SR-007(縦型4段ラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
定価合計	452,700円

特価318,000円

10,000円×24回	ボーナス27,400円×4回
7,000円×36回	ボーナス18,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,900円×8回
6,500円×60回	ボーナス なし

X1 パソコンテレビ turbo ZII

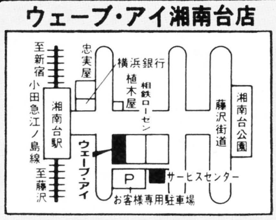
プラン23 ターボZII純正基本セット TELにて

CZ-881CB	179,800円
CZ-880DBK(カラーCRT、TV内蔵)	109,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	313,600円

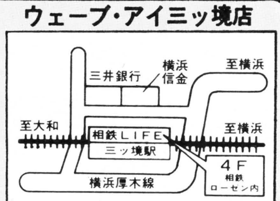
ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス21,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス なし

ウェーブ・アイ湘南台店



ウェーブ・アイ三ッ境店



●おハガキでの注文もご利用下さい。

いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。ハガキに右記事項をご記入の上お送り下さい。

〒252
藤沢市湘南台一丁目一〇番地一号
ウェーブ・アイ
コンプティーク係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 ㊞ (20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々　円×　回
ボーナス　円×　回

振込銀行▶横浜銀行 湘南台支店 当座000467

㈱ウェーブ・アイ 〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

※第二・第三火曜日 定休日

Hard Pack Page

今月はグッとしぶく決めてみました。新製品がいきなり「CD-I」だし、ZOOM UPは2インチディスクだし……。みんな早く大人になってじゃんじゃんハードを買いまくろうネ!?

パソコンフリーク要注目の新登場の光メディアCD-I

今また新たに光ディスク技術を応用した新しいメディアが登場しようとしている。その名は「CD－I」。この「CD－I」がどのようなものであるかを説明する前に、まず既存の光メディアについて整理しておこう。

まず最初はLDだ（米国フィリップスではLVと呼ぶ)。1978年に動画を記録再生するために開発されたもの。いわばビデオテープの代りだ。

次に登場したのが、CD－AV。通称CD、1982年にレコードの代わりとして開発された、おなじみコンパクトディスクのことだ。記録方式はデジタルになり、飛躍的に品質が向上した。記録時間は最大74分で、レーザーディスクと違ってプレーヤの規格は統一されている。

1985年には、CD－ROMが登場。これは、主にコンピュータのデータやプログラムを記録するために開発された。記録容量は550メガバイトつまりフロッピーの550枚分と大規模だが、統一規格はなく、接続するコンピュータにより異なる。日本で実用化されているものは、ワープロのOASYSに接続される広辞苑など、まだ数少ない。

音楽だけのCDに映像も記録できるようにしようとして1987年に作られたのが、CD－V。CDの一部にアナログで映像を記録できるようにしたものだ。

ここで注意して欲しいのは、LD、CD、CD－VとCD－ROMはかなり性格が違うということだ。LD、CD、CD－Vは、音楽や映像を記録再生させるために開発されたもので、あくまでもビデオテープやレコードの延長線上の物だ。それに対してCD－ROMは、いわばコンピュータのフロッピーやハードディスクの延長線上にあり、プログラムやデータを保存することが目的となっている。当然、コンピュータに接続して使うことが前提で、データを大量に蓄積し、専用の検索ソフトを使って、電子化した辞書や百科事典のように使うことができる。（CD－IのIは、インターラクティブの略で、データベース検索のように人間が対話型で使えるシステムであることを意味している）

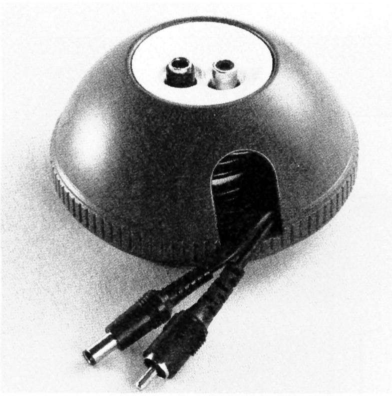
ただし、CD－ROMには、普及する上で致命的な欠点があった。それは、接続して利用できるコンピュータが限定されることで、同じCD－ROMをどの機種でも利用できるわけではないことだ。「それならばいっそのことCD－ROM用にコンピュータまでいっしょにした製品を作ってしまおう！」というので開発されたのが、このCD－Iなのだ。外見はCDのプレイヤーと大差ないが、中には16ビットのコンピュータが内蔵されており、CD－ROM＋専用コンピュータのセットになっている。

まだボクたちが手にできる製品は出ていないが今年はCD－I開発専門の会社も設立され、来年にはCD－Iの製品が登場しそう！　CD－IはAV人間にとって要注目のキーワードだぞ。



 イラスト／スージィ甘金

3メートル離れて ファミコンしようね



▲ホリ電機「ファミコンリール」1980円

「ファミコンとテレビをもっと離して置きたい」ファミリートレーナーやボクシングなどでエキサイトした時、大型テレビに接続してゲームをプレイする時、こう叫んだ人は多いはずだ。

思いきり体を動かす時や大型テレビでゲームをプレイするには、どうしてもファミコンに付いてくる電源アダプターでは短い。かと言って電源とＲＦの延長ケーブルを使うと、取りはずしがめんどうだ。こういうわがままな人には、この「ファミコンリール」がおすすめ。長さ３メートルのＲＦ、ＤＣケーブルがウォークマンのヌードのような、カッコいいケースに一発で巻き取れるようになっている。おまけにＲＦとＤＣケーブルは１本のケーブルになっていて、見るからにスマート。これなら、突然オトーサンが「こらっ！　今からビデオを見るんだから、さっさと片づけろ！」と叫んでも即座にしまえるね。友だちのところにファミリートレーナーを持って行く時、ぜひ一緒に持って行きたい製品だ。価格は、1980円とグーンと手頃だよ。

問い合せ／ホリ電機　☎(045)933－9611

これぞまさしく MSX用3種の神器！

ＭＳＸ用周辺装置開発では、他社に一歩リードしているソニーから、また新しい周辺装置が登場する。発売予定日順に紹介すると、２月21日に24ドット熱転写プリンター「ＨＢＰ－Ｆ１」(44,800円)、３月１日に3.5インチフロッピードライブ「ＨＢＤ－Ｆ１」(36,800円)、３月21日にカラーディスプレイ「ＣＰＳ－14Ｆ１」(64,800円）となっている。

「ＨＢＰ－Ｆ１」は、低価格ながらＪＩＳの第１、第２水準漢字ＲＯＭを内蔵しており、漢字で毎秒25文字印字できるプリンター。いくつかの文字フォントを持っており、宛名や住所をフォーマットどおりに打てるハガキ印字モードなんてのもある。「ＨＢＤ－Ｆ１」は、２ＤＤの3.5インチフロッピードライブ、主にＨＢ－Ｆ１II向けで、本体と同じカラーリングになっている。「ＣＰＳ－14Ｆ１」は、低価格の2000文字対応のアナログＲＧＢモニターディスプレイだ。

ＭＳＸユーザーとしては、これからも、どんどんこういった低価格の周辺装置をだして欲しいね。

問い合せ／ソニー　☎(03)448－3311

▼ソニー 3.5インチディスクドライブ「ＨＢＤ－Ｆ１」 36,800円



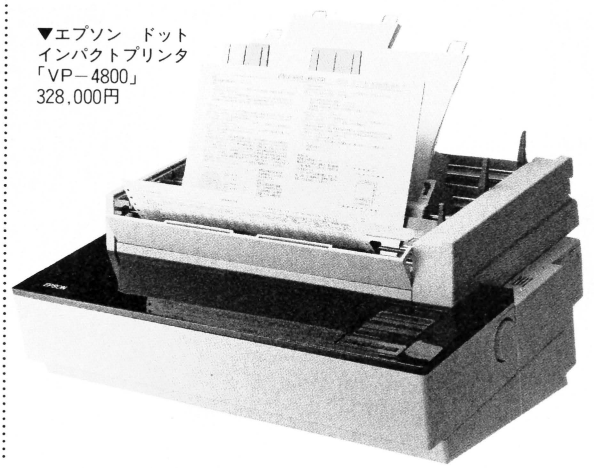
高品質印字OKのインパクトプリンター初の48ドット

パーソナルワープロには、すでに48ドットプリンターが、どんどん出てきているのに、なぜパソコン用プリンターには出てこないんだろう？　と思っていたら、ついにエプソンから48ドットプリンターが登場しました！　しかも世界初のインパクトプリンターとして！

これまで48ドットプリンターはすべて熱転写型のものだった。これは、熱転写の方がドット数を増やしても印字ヘッドを作るのが簡単だったから。インパクト型だとあの小さなヘッド部分に24ドットの２倍ものピンを組みこむのが難しく、なかなか実現しなかった。しかし、さすがはプリンターのエプソン、この「ＶＰ－4800」で48ドットインパクトプリンターを実現してしまった！　48ドットの印字品質は、ほとんどレーザープリンター並みで、そのまま印刷物に使えるほどだ。価格は328,000円(ＰＣ対応の「ＶＰ－4800ＰＣ」は330,000円)。

「ＶＰ－4800」は単に48ドットになっただけでなく、「ＶＰ－800/1000」でおなじみになったマルチウェイローディング機能も強化されている。たとえば、単票用紙と連続用紙の切り替えも、これまでのレバーによるものから操作パネル上のスイッチによるものになった。カットシートフィーダー（別売。50,000円）は、ハガキにも対応できるダブルカセット方式を採用している。問い合せ／エプソン　☎(03)377－7001

▼エプソン　ドットインパクトプリンタ「ＶＰ－4800」328,000円



ZOOM UP

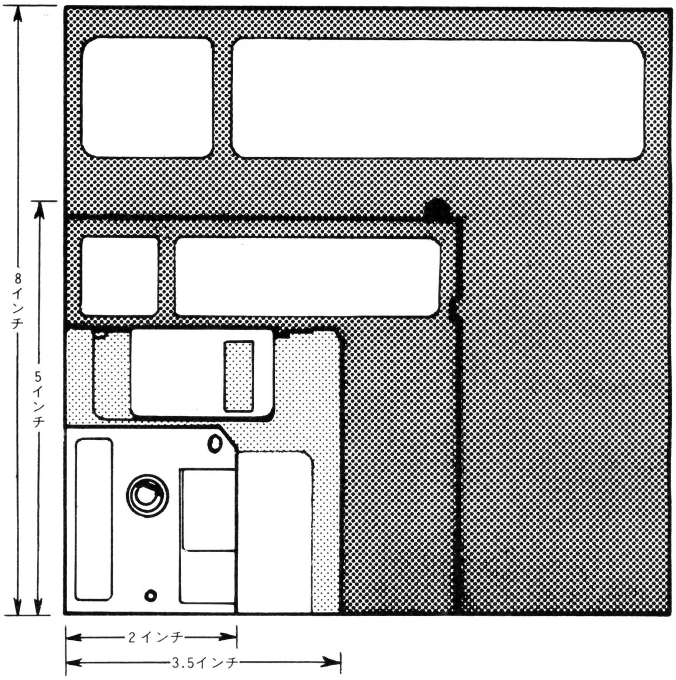
ソニー 2インチディスクドライブPDD-150

ラップトップ人気がワープロに飛び火！

今やラップトップコンピュータは、パソコン世界で注目のまと、1987年のホーナー、1988年のガリクソンに勝るとも劣らない花形スターだ。性能もすごくて、東芝のＪ−3100ＳＧＴって機種あたりになると、デスクトップパソコンの最高機種ＰＣ−98シリーズのＸＬ²にもひけをとらないほどのパワーがある。人気の方も、うなぎのぼり、鯉の滝のぼり、猿の木登りでエプソン製の98互換機で目にくっきり見える白液晶採用のＰＣ−286Ｌなんて「俺なんか、納品をもう３カ月も待っているんだぜ」なんて人がいるほど。

ところが、そのラップトップにも弱点がある。ラップトップと言うのにもかかわらず、意外と持ち運びがしんどいのである。「ひざの上にのせて、電車の中でも使えます」なんて宣伝しているわりには、実は重い。おまけにデスクトップ型パソコンに負けない機能を持たせたり、互換性を持たせたりしたため、内蔵電池では１〜３時間くらいしか使えなかったり、ＡＣ電源なしでは動かなかったりする。

となると「冗談じゃないよ、持ち運ぶには、重さで2、３キロまで、しかも電池で長時間使えなければ、俺ヤダー」なんてパソコンユーザーも、当然増えているのである。そんな彼らが、今熱い視線を送っているのが、なんと、パーソナルワープロなのである。中でもソニーの「プロデュース100」ってやつは、赤丸付き急上昇なのだ。数あるパーソナルワープロの中で、今なぜ「プロデュース100」なのか、今回はその秘密をズームアップしよう！



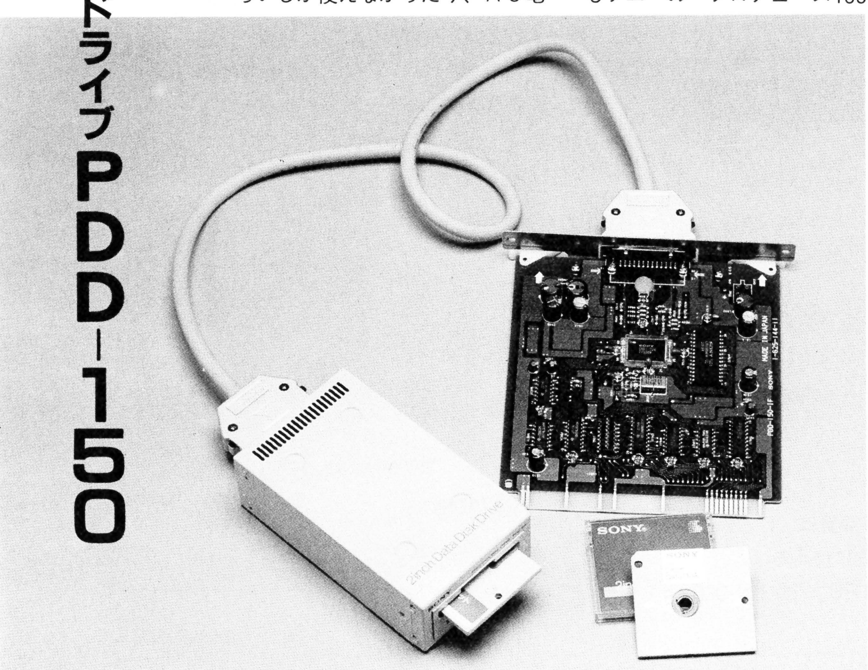
▲フロッピーディスクの大きさの比較

2インチディスクじゃい！

「プロデュース100」は、一見しただけでは、どこにでもあるようなワープロでしかない。しかし、他のワープロと一線を画しているのが、内蔵された２インチフロッピーだ。

「２インチフロッピー」、聞き慣れない名前だけど、このフロッピーは次世代カメラと期待されている電子スチルカメラのフィルム代りに使われてるものだ。

一般的に言ってパーソナルワープロで手軽に持ち運べる物は、ＩＣカードなんかに文章を記録するようになっている。これはこれで便利なんだけれど、欠点は記録できる文章の量の少ないこと。フロッピーに比べると、容量の大きなものでも15分の１程度、小さな物だと100分の１くらいしか入らない。かといって、3.5インのフロッピーを内蔵した物となると、い



◀2インチディスクドライブをボードにつなぎ、98の拡張スロットに差しこむ

きなり重くなる。その点、２インチは容量がパソコンの２ＤＤフロッピー並にあってコンパクト、しかも消費電力が小さいという、こんなに便利で良いのかしら？　と思うほど偉いものなのだ！

小さくて、速い！

２インチディスクは、本来カメラのフィルム代りに映像を記録するものとして開発されたってのは、前に書いた通り。映像ってのは、とにかくデータがでかい。でもって、カメラに使うくらいだから、トロトロデータをディスクに書いていたんじゃとても使いものにならない。だから、高速に書きこんだり読みだしたりすることができるようになっている。パーソナルワープロのフロッピーって、だいたいが省電力のために非力なやつが多いが、「プロデュース100」の２インチは例外だ。デスクトップパソコンのフロッピーよりも高速で、ハードディスクに近いスピードを持っている。このへんも、スピード狂の多いパソコンユーザーの支持を集める理由の一つになっている。

理由があって分かれました

「プロデュース100」の本体とプリンターは、チョイチョイと簡単にはずせるようになっている。はずせば、本体の重さはわずかに２キロちょっと。かっこいいストラップを付ければ、ビデオ機材みたいにファッショナブルに持ち運びできる。

考えてみれば印刷するのは、だいたいが最後の最後、文章を書き始めてから印刷するまで間で、役に立つのは最後の数分に過ぎない。それゆえふだんはプリンターをはずしておこうというのは、実に理にかなっている。

おまけに、このプリンターははずして縦置きするとプリンターの下部からも紙を入れる事ができる



▲PRODUCE100　115,000円



▲本体はストラップで持ち歩くことも可能

▼プリンタ部を分離。水平印字も可



ようになっている。これならハガキのように曲げにくいものや、厚紙のように曲げられないものにも印刷できる。こういった気配りって、本当にウレＰ。

そして……

とまあ、２インチディスクと携帯性の面から「プロデュース100」の魅力を書いてみたけど、もちろんこれだけでパソコンユーザーの注目を集められるわけではない。だいたい、純粋なパソコンユーザはパーソナルワープロに対して冷たいのだ。普通なら「こんなワープロよりも『一太郎』や『新松』の方がワープロとして上だい！」とか、「バッキャロー、くやしかったらＣコンパイラーの１つも出しやがれ！」と、のたまわって、ケンもホロロ、シコメもホクロの扱いしかしていないんだ。そんなかたくななパソコンユーザーをとらえたのが、この98用２インチディスクの登場だ（価格は54,800円だよ）。

これが出たとたん（おやっ？）と、うるさ方のパソコンユーザーの目つきが変った。パソコンユーザーの目つきが変る時ってのは、決まって“ああなって、こうなると、こうなるかもしれないな？”と考えている時だ。この場合の（おやっ？）を具体的に書くと、（これはもしかしたら「プロデュース100」の文章を98に読みこめるんじゃないかな……そうすると出かけている時に、こいつで文章を打ってお

プロデュースが98と手を組めば、新しいパソコン環境が実現するのだ！

けば、家に帰って98できれいに編集できるな……外に持っていくからには、今困っている出先からパソコン通信にアクセスできるような通信セットも欲しいし……もしそうなったら下手なラップトップよりも便利……しかも値段はプリンターこみで115,000円……ラップトップ買おうと思っていたお金で、こいつを買えば、残りでハードディスクが買えるな……2400のモデムも欲しいし……）とまあ、ざっとこれだけのことを１秒以内に考えているのだ（書くと長いが、パソコン好きの人間の頭は、ことパソコンに関する限り高速に思考できるようになっている）。しかして、このパソコン好きが１秒に考えたことは、ラッキーなことにすべて実現するのだ。

まず「プロデュース100」で書いた文章を「一太郎」に変換するためのソフトがこの春に発売される。それと前後して通信セットも発売される見こみだ。

なっ？　これならパソコンユーザーが「プロデュース100」に注目するのも当然だろ？　セカンドパソコンとして「プロデュース100」は、実に魅力的なんだ。



名演奏家の雰囲気を味わえるよ！

以前「パフォーマー」っていう音楽ソフトを紹介したけど、あれは演奏したものを自由に加工できるってのが売りだったよね。だからこそ、プロミュージシャンの間でも評価が高かったわけだけれども、「おいら楽器なんか弾けねえもんね」という者にとっては、やっぱりちょっと縁遠いものだった。

だけどこの「ジャムセッション」はフレーズがあらかじめセットされていて、バックに流れる○○風サウンドに合わせて、思いつくままにキーをカチャカチャ叩くだけで、その曲にあったフレーズがバシバシ飛び出してくるんだ。だから、ヘビメタでばっちりディストーション・ギターを決めるも良し、しかめっ面してジャズ・ピアノを気どるも良し、とにかく今日まで楽器を扱ったことのないという人が、気軽にセッションを楽しめるってわけ。

操作はいたって簡単。(まあ、マックの場合はいつもそうだけどね)。まず、キミがジャムりたい曲をサンプル・ディスクの中から選ぶ。これがまたいろいろな曲があるんだ。ロック、ジャズ、カントリー、クラシック等々、全部で19曲。

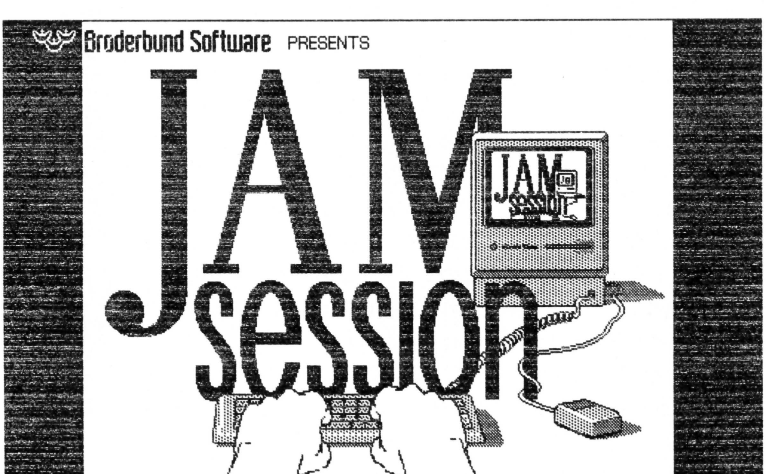
ロックの中には、'50'S風ロックンロール、ブギ、シャッフル、ギンギンのヘビメタ、はてはレゲエなんてのもある。おもしろいのはジャムタナ。これ、もちろんサンタナをもじってるんだけど、いやあ、実にサンタナしてるんだよ。あのもったいぶった「クィィィィン」っていうサスティン・ギターが手軽に楽しめるんだ。この曲をやる時は、ぜひ顔をくしゃくしゃにしかめながらキーを叩いてほしい。

変なのはクラシック。いったいクラシックにジャム・セッションなんてあったかいな、と首をひねってしまうが、とにかくショパン風だのバロック風だの、いかにもそれらしきフレーズが出てくるんだよね。

画面にはギンギラギンのこれぞヘビ

マックで一気にミュージシャン！

マックがついに楽器になってしまった！
気の向くまま指の向くままキーを叩けば、100回練習しても弾けなかったあのフレーズこのフレーズがじゃんじゃん出てくるんだ。
何？　それじゃあ教則本のソノシートと同じじゃないかって？
冗談言っちゃいけない。そんなものでマックのソフトは勤まらないのだ。これは「ジャム・セッション」という名の通り、
キミがバンドと一緒にプレイするのだ。



▲「ジャム・セッション」のオープニング画面。手がもぞもぞ動くのが不気味だ

 イラスト／渡辺天留子 with Macintosh Plus & Comic Works

メタって感じのバンドが登場する（こいつらがリズムに合わせてヘッド・バッキングするんだ!)。メニューバーからプレイ・ソングを選べば、いよいよスタートだ。ひとしきりの歓声の後、ガンガンとヘビメタ・サウンドが流れ出す。各キャラクター・キーにはそれぞれ1小節程度の必殺ヘビメタ・フレーズが割り付けられていて（単音もある)、曲に合わせて適当にキーを叩けば、いかにもって感じのギター・ソロになるというわけ。「だけど、コードはどんどん変わっていくから、それに合わせなきゃいけないんじゃないの？」

ウム、鋭い指摘だ。しかし、大丈夫。これらのフレーズは曲のコード進行に合わせてきちんとスケール変化するのだよ。だからたとえば、ジャズのようなコード進行が複雑な音楽でも、ひとつのフレーズがコード進行に合わせて――簡単に言えばシャープやらフラットやらが自動的にくっついてくれるので、同じキーを曲のどこで叩こうが、出てくるフレーズはばっちりキマルというわけだ。要するに、コードだのスケールだのめんどうくさいことはいっさい考えなくてもいいってこと。気分でキーをひっぱたいていればいいのさ。

もちろん、楽器も選択できる。ヘビメタの場合には、ギター、シンセ、ドラムがあり、曲中でも楽器を変更できるようになっている。音色なんかもなかなか考えられていて、思わず、

「いやあヘビメタですなあ」

とうなってしまう。ピック・スクラッチなんかも当然用意されていて、歓声フレーズ（あるんだ、これが）と交互に使えば、もうムード満点、思わず画面のヘビメタ小僧と一緒にヘッド・バッキングしようというものだ（この手の音楽は音がでかければでかいほどいいので、お好きな方には、外部スピーカーを接続することをお薦めする)。

さて、こうしてキーボードを弾きこんでいく（？）と、向上心のある人間は「このフレーズちょっとな」とかうるさいことを言うようになってくる。そういう人にはエディット・リフ機能がある。このエディット・リフ機能では、各キーのフレーズ五線符で示されるので、変えたいフレーズのキャラクター・キーを選べばいい。音符の長さや高低を変えたり、新たに音符を付け加えたりなんてことはもちろんのこと、キーを押している間だけ音を伸ばしたり、リピートさせたりすることも簡単にできるんだ。さらに、作ったフレーズをその場で聞くことができるから、音符が正しいかどうかもすぐ確認できる。こうして自分で作ったフレーズを集めれば、かなり凝ったアドリブができるはずだ。



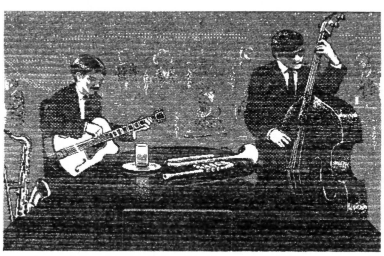
▲「アバウト・ジャムセッション」を開いたらこんな画面が出てきた。レコードのラベルをまねていて、曲名は全部有名なヒット曲のもじり

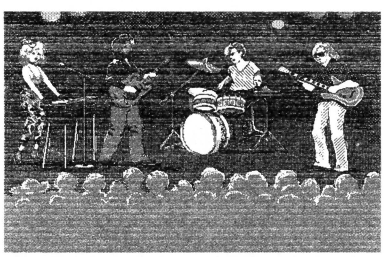
「いや、俺はバックのサウンドから作りたい」

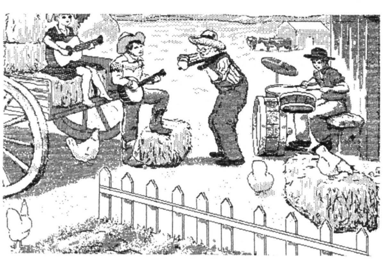
なんていう少々ハッカー気味の人には「スタジオ・セッション」との互換性があるので、そちらに挑戦してもらいたい。

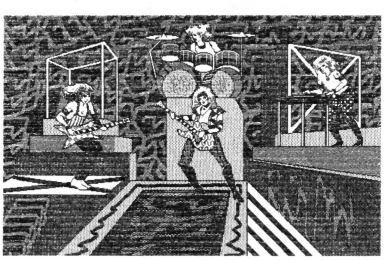
そうそう、おまけとしてシンセのまね事みたいなことのできる機能があるんだけど、セッションには使えないし、ほんとにおまけなので説明は割愛(かつあい)させていただきます。あしからず。

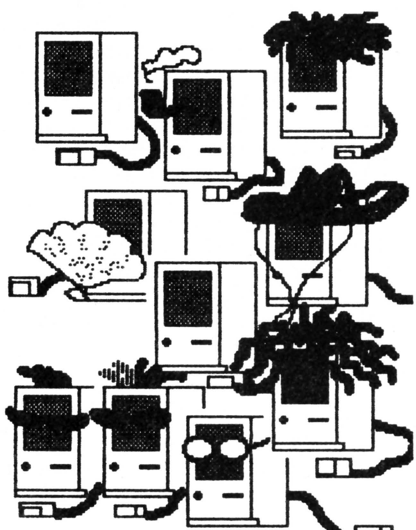
まあ、しかし、この「ジャム・セッション」は「あんな風にギターが弾けたらな」とか「ジャズ・ピアノなんてかっこいいけど、弾けっこないもんな」なんていうふだんの夢とくやしさをキーボードに力一杯ぶつけて楽しむというのが一番正しい使用法だと思います。気持ちいいよ、ほんと。


▲ジャズはこのムードでなくちゃいけない。黒サングラスにくわえタバコ。いやあ、クールだねえ


▲ヘビメタ以外のロックはこの画面。左のおねえちゃんのタンクトップが悩ましい


▲一目でジャンルが分かるね。もちろんカントリーだ。じいさんの腰の曲がり具合いが粋だ


▲文中で紹介したヘビメタの画面。ピック・スクラッチを入れると、後ろに雷が走るんだぞ



協力／アップルコンピュータジャパン㈱　構成／㈱オーガスト

5月号は、狂瀾怒濤の新企画を満載した誌面大変身号なのだ！イースII最新情報も大公開だ、M&M（マイト アンド マジック）のマップ入り㊙付録もつくぞ!!!4月8日(金)発売。

毎月第2・4金曜日発売のファミコン専門兄弟誌 勝（マルカツ） ファミリーコンピュータゲームマガジン ファミコン 3月11・25日発売もヨロシク!!

求む ライター大募集！

コンプティークでは、パソコン・ファミコン等のゲームの必勝法、ゲームのレビューを書けるライターを募集しています条件は1高校生以上（大学生が最適）、2東京都及び近県在住の方、3パソコン、ファミコン等機材を所有している方、4経験者優遇。●応募は編集部にTELの事

☞編集部の住所が変わりました!!

当コンプティーク編集部では、スタッフ及び機材の増大、そしてそれに伴ない手ぜまになった編集部の窮屈さに耐えかね、またもや引っ越しを敢行いたしました。新住所は下記のとおりです。お便り、差し入れ等も下記住所で受けつけております。ヨロシク!!

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部

編集後記

現在コンプティークでは秘密のプロジェクトを結成し、地下の工房で、きわめて特殊なロボットを製作中だ。社内でもこの事実を知るものは少ない。4年越しのこの企画、ようやく完成のときが近づいている。まもなく本誌に登場するが笑わないように。(辰)

神星記ヴァグランツの麻宮騎亜先生、聖エルザ・クルセイダーズの伊東岳彦先生(BLACK POINT改め) の連載マンガも登場するコミックコンプティークは、いよいよ3月25日に創刊するのだ(隆)

そーだよ、大阪から新幹線乗ったら雪でノロノロ運転でやってらんねーよとビールをガブ飲みしてたら前の列車が事故ってさらにベタ遅れで結局夜中に東京着いていまだに怒っているのはオレだ。(敏)

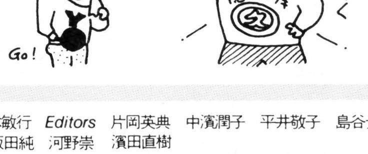
“入稿促進根性注入棒”なるものを作って、「〆切を守れ」とほえているけど、ほとんど効果はない。結局、あきらめてヒンズースクワットをしてしまう今日この頃である。朝日のまぶしい日が続く(英)

今すぐでなくてもいいんだけど、やどかりになりたいな。ところでレゲエおじさんには、ハゲの人が少ないそうだ。しかも丈夫そう。もともと丈夫なのか、ああなって丈夫になったのか興味深い。(潤)

この頃の私の心の支えは、『愛少女ポリアンナ物語』(フジTV系で再放送中) なのです。
まわり中の人間を、なにがなんでも、しあわせにしてしまうあのパワー、見習いたいもんですねえ。(敬)

部屋の掃除をしている時に何やら腰のあたりでグギッという不気味な音が……。以来、腰痛でまともに歩くこともできない。そのうえ、それが締め切り前夜だったため、休むこともできない……。 (光)

最近、仕事ぬきで『ティル・ナ・ノーグ』にはまっている。今遊んでるのは4本めだ。別に時間が余っているワケではないのだが、いいゲームを放っておけないタチなのだからしかたがない。 (利)



コンプティーク
4月号
昭和63年4月1日
定価490円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 (編集部)03-221-9851 (販売部)03-238-8523 (広告部)03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977-4
Printed in Japan

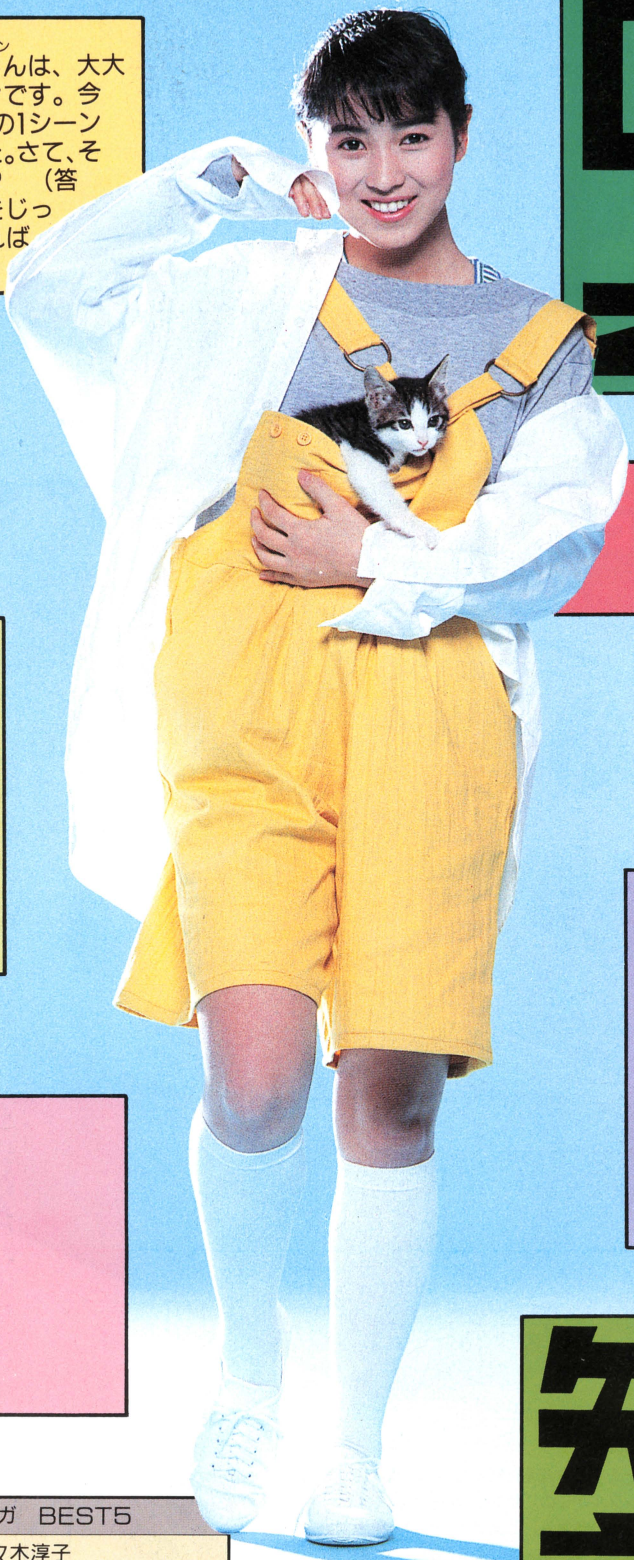
Chief editor 佐藤辰男 *Senior editor* 吉田隆 久木敏行 *Editors* 片岡英典 中濱潤子 平井敬子 島谷光弘 田中利昭 渡辺知子
Contributing editor 穂原俊二 湯治泉 野尻育子 坂田純 河野崇 濱田直樹
Writers 安田均とグループSNE 山崎拓 オーガスト 山下章 黒田幸弘 中嶋昭歩 丸山秀樹 大場福満 ㈲ポチ 滝沢昇一 尾木博 松枝蔵人 菅原敬 木村典子 坂本恒善 圓道祥之 河崎実 相京茂美 塚本進 森田慶子 中村泰宏 ケイ・ライターズクラブ 深沢美潮 小峯徳司 工藤裕貴 西牧真 橋本理恵子
Designers D hits（高木和雄） 12T012 沢田昭彦 佐藤敏行 梶井尚基 渡辺省三 斎藤和代 佐藤安弘 日向淑郎 紺谷宏明 関谷広子 広田稔 渡辺宏
Photographers 林久平 福家久仁子 倉部和彦 分部辰浩 庄司康治 瀬尾太一 奥村正己 天児秀司 大熊一実

 イラスト／中野豪

DRAGON GYM

西村知美

Q
知美（トロリン）ちゃんは、大大大のマンガファンです。今日は、あるマンガの1シーンを演じてみました。さて、それは何でしょう？　（答はインタビューをじっくり読んでくれればわかるは…ず？）



photo/Kazumi Okuma
copy/Susumu Tsukamoto

hair & make/Moe Kogure (HEADS)
styling/Manami Nakazono

トロリンマンガ　BEST5

1	「ダークグリーン」	佐々木淳子
2	「エイリアン通り」	成田由美子
3	「ペパーミントエイジ」	前田美恵子
4	「悪魔の花嫁」	池田悦子&あしべゆうほ
5	「キャッツアイ」	北条司

西村知美ちゃんのマンガ好きは有名。おしゃべりな知美ちゃんが、マンガの話となると、ますますおしゃべりになってしまうのだ。
――ＴＶの「うる星やつら」のシナリオコンテストで、いいところまでいったんだって？
知美　えーっ！　そんなんじゃないですよ。なんでなんで!?（と、びっくり仰天）２次審査までいっただけなんですよ。どんどん話が大きくなっちゃうんだから……。
――でも、1500人の応募の中から50人に残ったんでしょ？　これはスゴイよ。自分でマンガを描いたりはしないの？
知美　最近は、あんまり描いていませんね。時間がなくて……。それに、私、顔は描けるんですけど、体がうまくいかないんですよ（チョッピリ、くやしそう）。あっ、でもねでもね、中学２年の時に「うる星やつら」のマンガを、自分で勝手に描いてた！　その時は、ちゃんと体も描いてました。今から考えると、どうして、あんなの描けたんだろう（不思議そうに考えこむ）。
――どんなストーリーのマンガなの？
知美　ラムちゃんとランちゃんが、喫茶店でお話しているところから、始まるんです。そこにあたるが出てくるんですよね。
――完全オリジナルなんだ。
知美　もっちろんです。全部オリジナルですよ。でもね、結局、最後までは描ききれなかったんですよ。途中で“つづく”って書いて、ごまかしてしまった（笑）。
――（大爆笑）。自分で描いたぐらいだから、「うる星やつら」は大好きだったんだね。
知美『少年サンデー』のマンガは、どれも大好きです。あの雑誌は、今でも欠かさず読んでますよ。
――他に読んでいるのは？
知美『少年マガジン』『少年ジャンプ』それに『花とゆめ』ですね。
――『別冊マーガレット』は、読まないの？　女の子の間では、バイブルみたいな雑誌でしょ。
知美　あまりにも、みんなが読んでるんで、かえって読む気がしなくなっちゃうんです。『週刊マーガレット』のほうは、読んでるんですけどね。
――少女マンガは、あまり好きじゃないんだ。
知美　んー、「ときめきトゥナイト」とか「ペパーミントエイジ」とかは好きですけどね。いかにも少女マンガ!!　っているのは、あんまり読まないですねえ。どっちかっていうと、私はストーリーでマンガを読むんですね。夢の中の世界を描いたものとか、SFがいいなあ……。
――それじゃ、友達と話が合わなくなったりしないかな？
知美　そういうことはないですよ。友達の知らない、おもしろいマンガを教えてあげたりしていますもの。
――でも、女の子なのに『サンデー』なんて少年誌が好きっていうのは、おもしろいね。
知美　そうですか？　でもでも、『サンデー』って女の子の雑誌だよー！　そう思いません？　絵だ

マンガの話なら、もう、いつまでも大マジメで、話し



DATA

PROFILE

にしむらともみ／本名同じ。昭和45年12月17日生まれ。山口県宇部市出身。愛称は“トロリン”。マンガマニアにして、テレカ収集家、さらに歌まね、振りまねも天才的！３月23日にＦＣ会員だけのファンの集いがあるぞ。まだの人は入会を急げ。㊢〒107 東京都港区南青山6-9-2Ｂ-104 西村知美ＦＣ ☎03-797-0660まで。

NEW DISK

デビュー３年目を迎えた知美ちゃん。通算10枚目のシングルがこの『サクラが咲いた』です。前作『想い出の冬休み』と同じく、作詩／松本隆、作曲／筒美京平のコンビによるほのぼの純愛路線。ただし、今回は“両想い”の歌であることは見逃せません。
片想いだと信じてた／寒い昨日が嘘のようだわ／とりあえず今日から春になりそうで
いつも“恋を夢みる少女”を歌ってきた知美ちゃん、いやあ、感慨深いものがあります。



▲手旗信号で「サ・ク・ラ・ガ・サ・イ・タ」のCMスポットがいいですね。

TV『ノンちゃんの夢』

映画「ドン松五郎の生活」の佳子にしても、初の連続ドラマ「壁際族に花束を」の奈美にしても、知美ちゃんの飾り気のない素直な演技はもう最高でした（もちろんカワイイしね）。そして春からはなんと女優・西村知美ちゃんに毎日会えてしまうのだ。４月４日からスタートするＮＨＫ連続テレビ小説「ノンちゃんの夢」がそれです。終戦直後の混乱期に、女性のための本をつく

西村知美
TOMOMI Nishimura

って、みんなカワイイでしょ。「北斗の拳」みたいなマンガは、載ってませんもんね。『サンデー』はゼッタイ、女の子の雑誌ですよ。

――なるほど。ところで、なぜ、こんなにマンガを読むようになったのかな？

知美　えー！　なんでだろう？？（とっても困ってしまう知美ちゃん）うーん、そんなのわかりませんよ。（と、一転してイタズラっぽい表情になり）じゃあじゃあ、じゃあね、逆に質問しますね。あなたはナゼ、マンガを読むんですか？

――……（鋭どい切り返しに、思わず沈黙）

知美　（笑）ねえ、あらためて考えてみると、マンガを読むのに理由なんているのかな？　って、思っちゃうでしょ？　ホント、なんでだろう？？？

どうして、人間はマンガを読むのか……、哲学的！（笑）　ただ、よく現実逃避のためにマンガを読む人っているでしょう。私は、そういうタイプじゃありませんね。私は…そう、ただ純粋に、マンガが大好き！！　なんです。

ちゃいます





1
夢の中の世界っていう設定が大好きですから。最近、連載が終ってしまったのがちょっぴり残念です。



2
もう、すぐに全巻揃えちゃいました。15歳のシャール君はすごい大人なんですけど、泣いちゃうシーンは感動！



3
とにかく翔がかっこいいですね。こんなに性格のいい人絶対いない。ドラマの続きがやりたかったです。



4
もう怖くって、怖くって夢中で読んだら怖くて眠れなくなって㊦。ドラマにするなら美奈子を演ってみたいです。



5
ずっとアニメになればいいなって思ってたんですね。やっとアニメになったと思ったら山口ではやらなくて…。



▼
見たことあるようなギョーカイの人たちが出てきてね、勉強（？）になって面白かったですね。



▼
私はどっちかっているとアニメの「うる星」ファン。絶対アニメのキャラクターの方がカワイイ！



▼
管理人さんと五代さんが結婚できてよかったですね。やっぱり最後はジーンとくるものがありました。

りたいと夢みるノンちゃんこと結城暢子（藤田朋子）の奮闘物語。知美ちゃんはノンちゃんの妹・真理子役。自分の気持ちに素直に表し行動する積極派で、常に現代女性の最先端を歩き続けるという役どころ。現在17歳の知美ちゃんが24歳まで演じます。まだまだ子供（？）の知美ちゃんがどういう大人を演じるのか興味津々。とにかく、4月からは寝覚めがいいこと間違いなし。



▲お姉ちゃんのノンちゃんと。４月が待ち遠しいよーっ。

さなぎがちょうちょに変わる春

大西結花

いつまでも結花ねーちゃんとか言ってるんじゃないよ。もう折りヅルは卒業なんですからね。新曲「ミモザの奇蹟」はこれまでの3曲のズドドドズドドッて曲とはうって変わって、流れるように美しい曲。考えてみれば、結花ちゃんも今年でハタチ、もう大人ですものね。いくら隠そうとも、色気も出てきてしまうものでしょうよ。

で、春からは車のCMにも登場するそうな。「すっぱかったら　ブチますよ」以上の傑作を期待しましょう。おきゃんでしっかり者のイメージから、しっとりつややかな女性に変身するのは、どうやらこの春のようですね、ぐふぐふ。



▲B面は大ヒット曲「Remember」のソロバージョンです。とってもポップよ♡

デヘデヘキリリッの由紀子さん

ゆうゆ

ゆうゆったら、ゆうゆなんだもんねーっ♡まったくゆうゆは明るいゼッ！　なんだかわかんないけど、ゆうゆのカオ見てると、デヘヘーッとしちゃうんだな、コレが。

師走はまったく忙しいなーとあくせく働いていたら、いつのまにか年が明けてビックリしてしまうようなこのせわしない毎日、意味もなくデヘヘーッしたくなったんで、1月23日中野サンプラザのゆうゆ嬢のコンサートに行ってきました。そしたらゆうゆってば、おニャン子やうしろゆびの曲は1曲も唄わず、自分の曲だけで構成しちゃうというがんばりよう。デヘデヘするつもりがキリリとしちゃったじゃないの。



◀衣裳の早変わりが歌舞伎みたいにミゴト

凡人ちゃんはおヨビじゃないよ

喜多嶋舞

よく"努力に勝る天才なし"とかって言うけど、あれって才能がない人たち同志の慰めの言葉だと思うんだよね。やっぱりどんなに努力したところで、素材が超C流なら、先は見えてるよね……と舞ちゃんを見てると哀しくなってくる今日この頃。若いキミ達にはピンとこないかもしれないけど、舞ちゃんのパパとママはそりゃスゴイ人なんだよ。簡単に言えば舞ちゃんは祐太朗とか沙也加みたいな人なわけ。で、素材がいいうえに、舞ちゃんときたら、マジメな努力家さんだから、凡人は困っちゃうんだよね。ドラマも最高だけど、デビュー曲「Ｗｈｉｓｐｅｒ—そっとあなたに」もナイス。



◀英語だってペラペラ、やんなっちゃうなぁ

ものマネの得意な満里奈です!?

渡辺満里奈

ゆうゆがデヘヘなら満里奈ちゃんはヘラヘラです。1月17日に厚生年金で行われた「Ｎｅｗ　Ｙｅａｒ　Ｔａｌｅｓ」では満里奈ちゃんは白ウサギでした。

1時間弱のミニコンサートだったんだけど、内容はもりだくさん。MCではファンの人に「ものマネが得意だそうですけど、何かやってください」とつめよられハッキシ言って全然似てないナンノをやってくれました。ご本人も「南野陽子さんに申し訳ない」と言っとりましたが。で、今回はミニコンサートだったけど、3月27日厚生年金、4月18日中野サンプラザではドーンとコンサートしちゃうそうなので、楽しみに待ちましょうね。



◀スキーをして木につっこんで泣いたそうだ

四国と靖子でダブルどっきん♡

富田靖子

演技力のあるアイドルって、映画やドラマはもちろん、CMがすごく楽しみなんだよね。そんなワケで、アイドルCMの2大巨頭が由貴ちゃんとこの靖子ちゃんだと思います。3人姉妹はかしましいのNTTをはじめ、小唄まじりの手巻きずし。で、最近の大ヒットはやはりあの"どっきん四国"でしょう。薄暗い部屋で「どっきん」なんて言ってるから私はまた何ごとかと思いましたよ。JRさんも民営化されてから、ずいぶんと話がわかるようになったもんです。

新曲「元気ですか？」はこの"どっきん四国キャンペーン"のキャンペーンソングです。



◀それにしてもキレイになったなぁうるうる

体力と根性で勝負するロコです

島崎路子

春は新人さんの季節です。あっちにもこっちにもピッカピカの新人さんがいて、実にイイ気分。やっぱ女房と畳は新しい方がいいですからね（誰が女房なんだろう）。

島崎路子ちゃんは4月21日デビューの17歳。路子ちゃんだからロコちゃんって呼んであげましょう。新人さんとはいえ、昨年の6月から、「フジフイルム　ハイスクールフォトコンテスト」のポスターなんかに出てたので、チェックの鋭いキミならもうご存じのこととと思います。好きなアーティストはオフコースだそうですが、特技はマラソンというちょっと、いえ、かなり変わった女のコです。



▲「ときめきざかり」に出演中です。今月は舞ちゃんと満里奈ちゃんも上にいますよ。

いまどきの15歳ったら！
宮崎純

ゴクミくんと沢口さんが共演してるドラマ「痛快！　ロックンロール通り」に出演してる宮崎純ちゃん。(宮崎萬純じゃないよ）春にテイチクからデビューが決定しました。

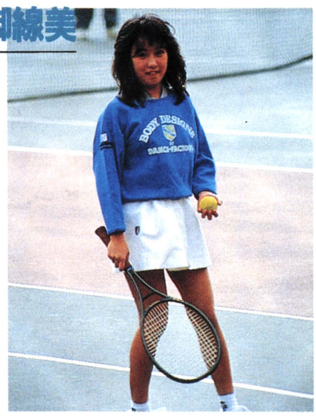
まだ15歳だというのに、身長が165センチもあるそうですが、いったい何を食べたらこんなに立派に成長できるのでしょうか？　私に教えてください。この長身といい、クッキリした顔立ちといい、まるでモデルさんみたい。でも好きなものが動物で、嫌いなものがおばけっつうから、まだまだ愛らしいお年頃ね。



▲明菜ちゃんめざしてただいまレッスン中

吊端も大絶賛の脚線美
仁藤優子

本誌人気コーナー「ＪＯＴ」の年間チャートでビデオギャルに混じって、なぜか優子ちゃんが5位にランキングされているのを不思議に思った人も多いことでしょう。吊端先生にそのヘンの事情を聞いてみたところ、優子ちゃんの突然の上位入賞は単なる先生の趣味で、どうやら審査委員会を無視して勝手に入れてしまったみたいなんですね。推せん理由としては、脚線の美しさを挙げていらっしゃいました。で、右の写真を吊端先生はヒジョーに欲しがっております。



▲新曲は「センチメンタルはキ・ラ・イ」です

New Disk

愛犬ポチのこれっぽっち

飛行機に乗ったことのないポチもこの曲で異国の夢を見たのだった……。

AL-MAUJ（アル・マージ）

「難破船」を唄うたびに涙ぐむ明菜ちゃんを見て、中年の人々は「悲しい酒」を唄う美空ひばりを思い出したといいます。

さてさて88年の明菜ちゃんの第１弾「ＡＬ−ＭＡＵＪ」はアラビア語で“波”の意味。明菜ちゃんの大好きなエスニック路線で、作曲は「桃色吐息」の佐藤隆氏。前作は哀しみにじっと耐える演歌の女なら、今度は激しく燃える情熱の女(笑)。いやー、やっぱり明菜ちゃんの熱唱はいいですなあ。

衣裳だって優雅で、アラビアのお姫さまみたい。振りだってキマってます。誰です？　せんねん灸みたいだなんて言ってるのは！



▲Ｂ面はぐっと色っぽいスローナンバー「薔薇の一夜」

小川範子のおっこらせ日記

悩める私　人生とは……大変です





▼コレが「人生とは大変です」の表情です。励ましのお手紙出してあげてください

ジャーン！　新曲が出ます！　３月５日発売小川範子第２弾「永遠のうたたね」！　これがまた難しい曲でかなり煮つまりました。詞の細かなところを気にしちゃうと、わかんなくなって、もう大変。１日目は風邪ひいて声は出ないし。でも風邪ひいたのは私のせいじゃないんです。前の日がお休みで（学校は行ったけど）急に気が抜けて風邪をひいちゃったわけです。でも仕事をしたら治りました。スゴイでしょ？

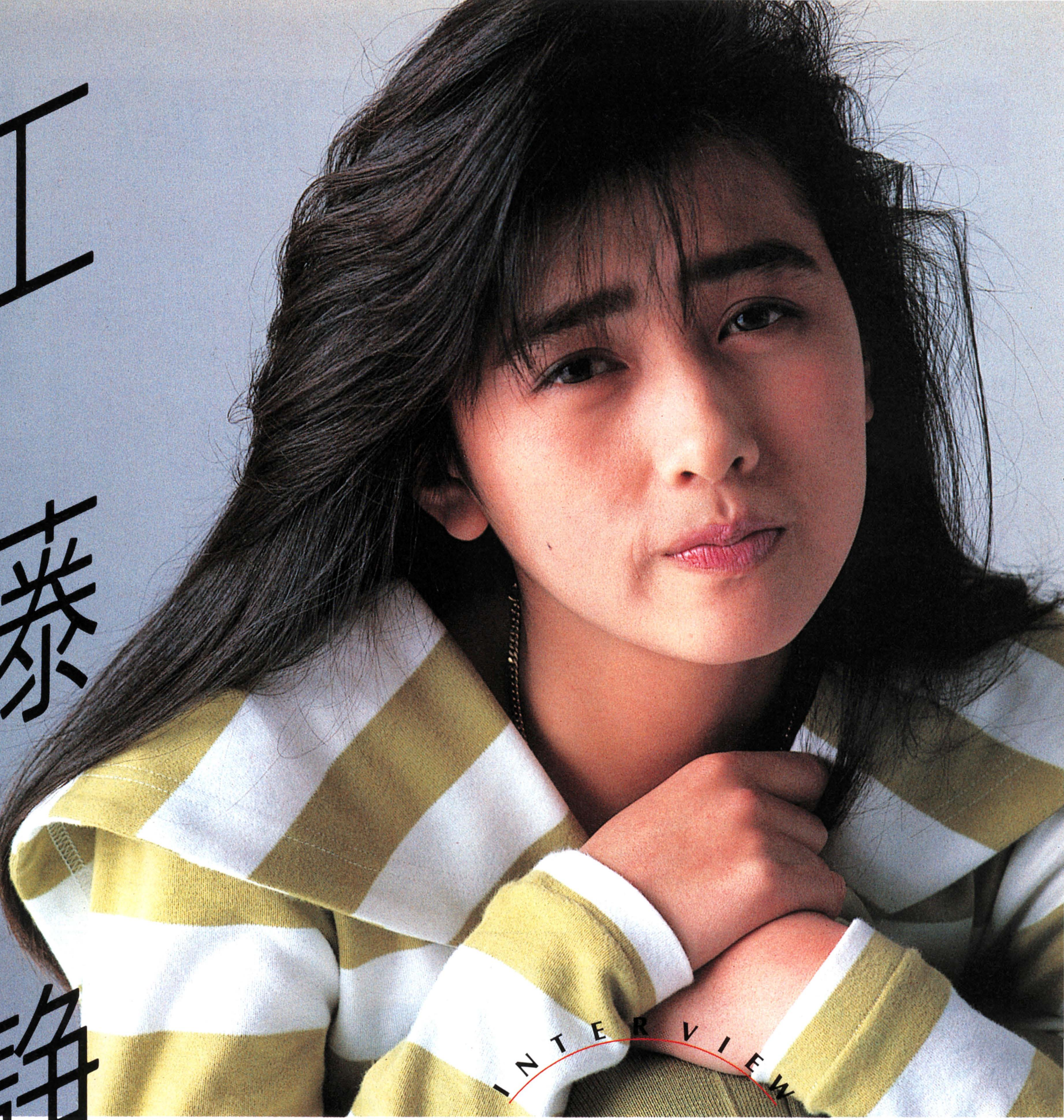
と、こんな調子で忙しい毎日が続いてるんですけど、最近私、怠けてます。忙しくて怠けてるうちに、どんどん時間が過ぎていっちゃって、このままトシをとるんじゃないかってすごく悩んでます。以前に比べると、時間の流れはすごく早いのに、その間私は何もしてないような気がするんです。昨日もこのコトで、マネージャーさんとタクシーの中で話しこんじゃってたから、運転手さんビックリしてたかもしれない。「なんだろう、この子供は」って。ま、どんなに悩んでも、いつも前向きでいたいと願う範ちゃんです。では最後に訓示を。人生とは……大変です。



◀幻の「涙をたばねて」テレカ最後のプレゼント。最終戦だよ

●テレカは３名に当たります。編集部「小川範子係」までファンレターを送ろう。３月25日にはビデオも出るよ。

工藤静香



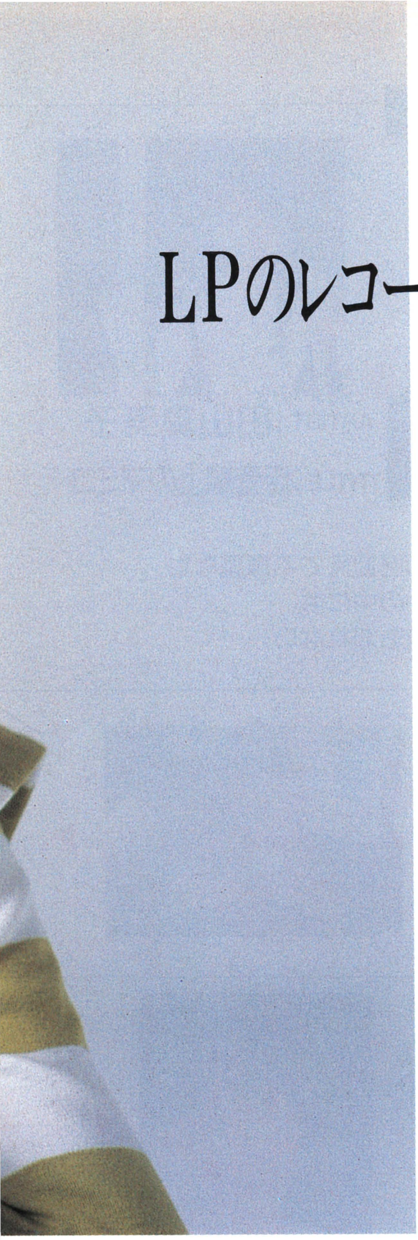
INTERVIEW

SHIZUKA KUDO

PROFILE

本名・同じ　昭和45年4月14日東京生まれ　血液型・B型　身長161cm、体重49kg　趣味・料理、スポーツ、スケートボードコレクション・香水（ただし、シャネル〝クリスタル〟だけをいっぱい集めているそう）、リボン

Photo／Yohichi Iwase
Styling／Kurumi Tamei
Hair & make／Masayuki Shirakawa(DROP)
Coodinate／Masaki Tsukada
Copy／Rieko Hashimoto



LPのレコーディングは泣きながら…

うしろ髪ひかれ隊、ソロ・シンガー、女優…
工藤静香は見る時々によって、まるで違う表情を見せる
まさに〝ミステリアス〟な少女なのだ

——ＬＰ（『ミステリアス』）聴いたよー。すっごくいいできだったね。

静香「そうですか？　なかなかうまく歌えなくって、レコーディングの時なんか、しょっちゅう泣いてたんですよ。自分の思いどこりに歌えないのがクヤシくて。ちょうどいろんな事が重なっちゃって、すごくハードスケジュールだったし」

——そんなことないよ。うまかったよ。

静香「それは、ミキサーさんとか、ディレクターさんのおかげです！（笑）」

——ＬＰの中でもロックとかサンバとか、いろんな曲に挑戦してたけど、今度の新曲「抱いてくれたらいいのに」は、初めてのバラードなんだよね。

静香「はい。バラードって、やっぱり難しいですね。詞の内容が、彼の気持ちがわからなくて、『私のことが好きなら、抱きしめてくれたらいいのに』って思っている女の子の歌なんです。詞の気持ちが表現できるように、せいいっぱいがんばりました。曲を初めて聴かせてもらった時『わぁ、いい曲だなぁ、これを歌いこなせなきゃ私、だめだな』って思ったんです」

——で、この曲を歌うために、６キロも太ったんだって？

静香「この曲のためってわけじゃないんだけど、太ったほうが声が出やすくなるし、体が弱くてすぐ倒れちゃうほうだったから」

——食べ物は何が好き？

静香「太る前はお肉が好きだったんだけど、太るためにお肉をいっぱい食べたから、今はお魚のほうが好き。好みが変わりましたね」

——自分で料理を作ったりするの？

静香「はいっ！　お料理大好き！」

——得意料理は？

静香「えっとね、例えば友だちの家に行くでしょ。そこで『あ、おなかすいたな』なんていう時に、冷蔵庫の中を見て、何かてきとーに作っちゃうの」

——ありあわせのもので作るんだ。スゴイ！　料理はどこで覚えたの？

静香「特に習ったりしてませんよ。台所でお母さんのお手伝いをしているうちに、自然に覚えちゃったって感じですね」

——じゃあ、ヒマな時は料理作ったりしてるんだ。

静香「あと、部屋の中をかたづけたり……」

——わー、いい奥さんになれそう。

静香「そうかな、女の子ならふつうですよ」

——そ、そっかー（ごめんね、女の子じゃなくて）。静香ちゃんの理想とする女性像は？

静香「藤谷美和子さん、秋吉久美子さん、あと和田アキ子さん」

——えーっ！　和田アキ子？

静香「すごくステキな方なんですよ。女らしくて、愛情こまやかで。私もああいう女性になりたいな」

DATA

元おニャン子クラブ会員番号38番。今は、うしろ髪ひかれ隊として活動する一方、ソロとしても活躍。3月7日にシングル「抱いてくれたらいいのに」を発売。音楽活動のかたわら、週3本のドラマにレギュラー出演中。



▲写真集「LADY PHANTOM」（'87年12月２日発売・扶桑社）



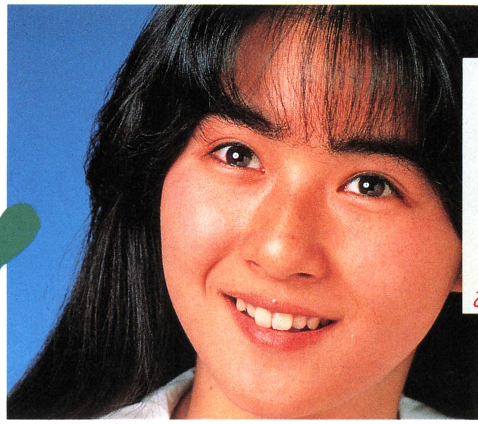
▲ファースト・ソロアルバム「ミステリアス」（１月21日発売／ポニーキャニオン）

ウルトラC調映画監督

河崎実の アイドルMTV

IDOL MUSIC TELEVISION

スペシャル





ARTIST:田山真美子

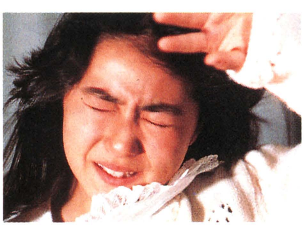
TITLE:走査線上のマミコ

今回は「真(しん)少女」・田山真美子ちゃんを迎えて不思議な世界へご案内しよう。貴方のモニターの中には、我々の知らない驚異の世界があるかも知れない……

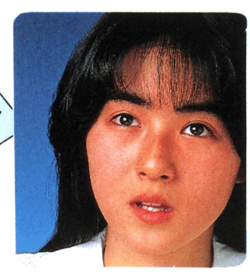
7


8

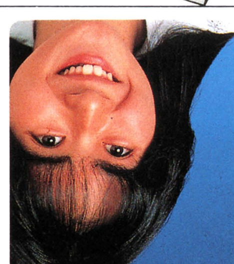

9

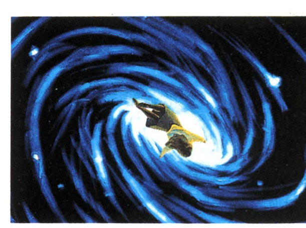

13


14
15

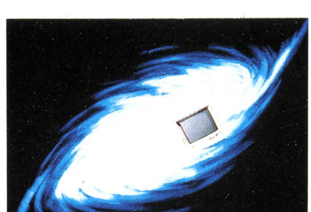



19


20


21


25


26


27

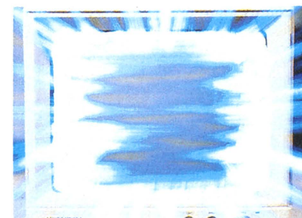

1

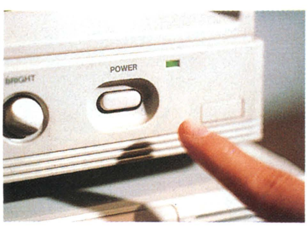

2


3


4


5


6


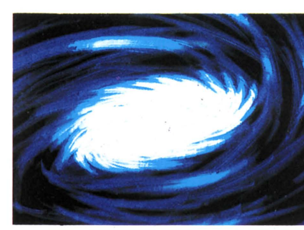
10


11

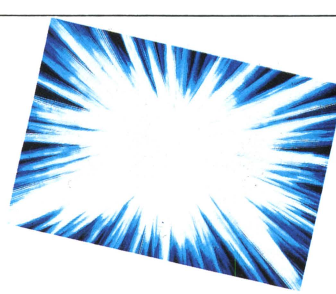

12

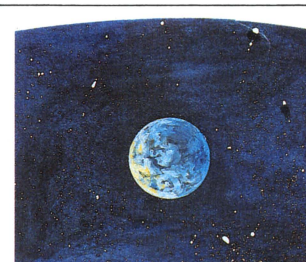

16


17

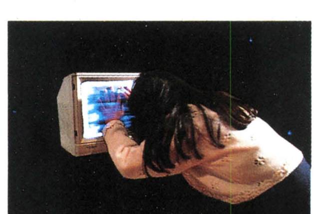

18


22


23


24


28

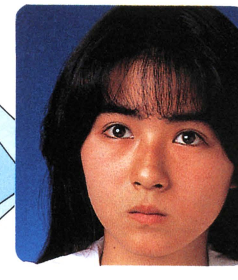

29


30


原作＝河原俊実　製作＝穂原俊二　演出＝河崎実　撮影＝大熊一実　作画＝近藤ゆたか　特殊技術＝タナカフィルムエフェクト　出演＝田山真美子、黒沢大輔

31

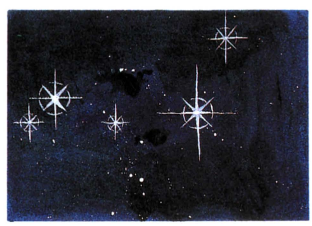
32

33

34

35

36

37

38

39


いかがだったかな!?
いつもと一味違う「アイドルMTV」。次回の新展開に乞御期待!!

MAKING OF IDOL MTV

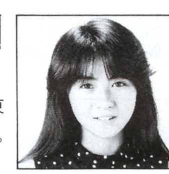
監督、河ちゃんは意表を突く事が好きである。常識を破壊するヘンな事がとてつもなく好きだ。今回も史上初であるグラビア用短篇映画専用にヘンな技術を導入した。下図にあるメカ・名づけて「アキラフレックス」だ。これは「カリグラゼーション」という新技術によりオプチカル合成と同等の効果が得られるという凄いモノなんだ。とってもヘンでいかがわしくてヨイであろう? さて、主演の田山真美子ちゃんを演出した印象だけれども、彼女もナカナカヘンでヨイぞ。と言ってもプッツンじゃなくて雰囲気がヘンでヨイんだなぁ。一見フキゲンな表情なんだけど話すと素直で明るい。そいで笑顔に一抹の憂いが漂ようんだよね。この印象の落差がヘンでヨイ。大成する女優には皆このヘンな雰囲気があるんだヨ。彼女には「美少女」なんて大安売りされる言葉は似合わない。名前の通り「真の美しさ」を持つ「真少女」という冠が似合う筈だ。なあんてヨイだろう?





PROFILE

田山真美子



本名も田山真美子。S49年3月29日生まれ。東京都出身。血液型はO。身長155cm B78・W58・H82。靴のサイズ23.5cm。スポオツは剣道が得意（3級）で他に水泳やソフトボールもやるよ。好きな色は白・黒なんだよ。女優では秋吉久美子が好き。TV「もりもりぼっくん」から映画「スケバン刑事」等通好みの作品に出てる真美子ちゃん、主演作が待ちどおしいね!!

黒沢大輔



少ない出番ながらイカス演技をやってくれた黒沢大輔君を紹介しよう。S53年生まれの9才で既に色んなTV・映画に出演してる。「裸の大将」や「おんな風林火山」などなど。「ビーバップハイスクール」の最初の映画で中山美穂の弟役をやってたのが大ちゃんだったんだ！ 役者になるかどーかまだわかんないらしーけどカンの良さは監督も保証してる。期待大ちゃんだぜ!!

EVENT!!

河崎実監督の傑作群と地球防衛少女イコちゃん・磯崎亜紀子の魅力が満喫できるナイスな映画大会が東京渋谷のビデオシアターホール「ジ・エアー」であるぞ!! 3月26・27日の土日、4月2・3日の土日の計4日間。これに読者5組10人をご招待！！（下記参照）小川範子や水谷麻里のアイドルMTVも初公開!!



●編集部「河ちゃん係」までハガキで送ろう。抽せんで5組10人に紹介状をプレゼント!!

裏時空戦士 やまざき拓と牧沢忠洋のOVAシンドローム

ANIME CUBE

先月は「前評判のわりには期待ハズレ」という作品が多かったが、今月はさてどうだろう？

まずは『ダーペア②③』から行ってみよう。

おーっ、これはスゴイ！　とはいかないまでも、安心して見られる構成は相変わらずといったところ。その中で味が出てたなと思ったが、5話の「トラコンカンフー」なる男で、千葉繁がハマリ役だったのには笑えた。いやあ、さすが『北斗の拳』でならした（？）だけあって、すばらしいもんである。



▲手堅い構成の「ダーペア」

▼③ではユリが結婚……え!?



ダーティ・ペア②③

◆各50分　バップ　9,800円　キャラ／土器手司　作画／土器手司・加藤茂

作画は3話が少々難ありという感じで、他はそれなり。残り④⑤でどのような話が出るか、期待しよう。

さて、これも待ってた人の多いであろう『レイナ』。筆者もその1人で、今回まっ先に観たのがこれだったが、印象に残ったのは「女のコがカワイイ」。──良く言えばこれがウリ、悪く言えば、ただそれだけ。



▼時を喰う「タイラント」とレイナは戦う



▲セーラー服のレイナが見られるよん♡

レイナ　剣狼伝説 I

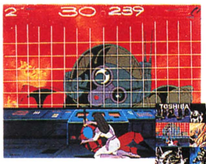
◆30分　ユーメックス　9,800円　監督&キャラ／羽原信義

プロットが『麗夢』に似てるなあ、というのが感想だったが、これといざ比較するとアクションシーンがあまりにも少ない！　後半の見せ場が有効に使われていない。

それと、これは個人的意見だけど、ロムの声は矢尾一樹以外ない！　井上和彦が悪いというワケではないのだが、精悍さに関して少々落ちる気がする。

まあ、それでも話の運び方は平均点だったし、そんなメチャクチャではなかったと思った。戦士・レイナ＝ストールの成長ぶりに期待！　支持します。

──ところで、最近のOVAってのは「イイ男」が出てきませんねえ……。(『マシンロボ』のロム兄ィは◎印！　あとは『シリオン』のJJやチャンプ。……あっ、これって全部TVだ……)『ボトムズ』を観て、ふとそう思ったりしたワケだ。キリコは渋い！　戦いの中に生きる孤独な男の姿、これはもう独特の世界で、今なお根強いファンがいるのもうなずけるところだ。メカ設定などマニアックな部分もさることながら、TVシリーズという伏線もあるという意味で、比較的満足できた作品であった。



▲惑星サンサでキリコは何を想う…

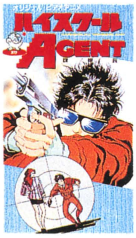


▶定評のある秀作。これはオススメ

装甲騎兵ボトムズ　サンサ

◆55分　東芝映像ソフト　9,800円　OP作画／谷口守泰

この後に見たのがいけなかったのか、『ハイスクールエージェント』。……これには絶句！　ラストの1秒まで、何ひとつ感動がなかった。キャラは見ててイライラするし、作画はオソマツだし、展開も理不尽な部分が多い。やってられっか!!　の1本だった。──と、ここまではやまざきでした。

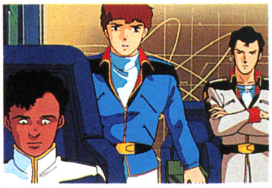


◀高校生が突然、国連のスパイになるという話

ハイスクール AGENT

◆30分　東映ビデオ　9,800円　作画監督／つかさ匡、山沢実

と、ゆーわけで（鴻上尚史ふう）、私がOVAをけなしてばかりいる牧沢です。ぼくが紹介するのは2作品。まず、OVAでないレッキとした劇場用アニメ、「機動戦士ガンダム・逆襲のシャア」なのです。ストーリーは、「Zガンダム」で行方不明になったシャアが復活。ネオ・ジオン軍を率いて、アムロ達地球防衛軍に挑んでくるというもの。「ガンダム」以来の宿敵、アムロとシャア（味方だったこともあるけど）の2人が、どんな結末を迎えるかというのが、最大の見どころです。いずれにしても「ガンダム」が開いたリアルロボットものの、総決算ということになりそうな作品なのです。



▲「ガンダム」4本目の映画は、ついに完全オリジナル。音響もステレオだ。

機動戦士ガンダム・逆襲のシャア

◆3月12日公開　原作・脚本・監督／富野由悠季　配給／松竹

そして、もう1作品は…もう見た人もあるかもしれないけど…「沙羅曼蛇」。ファミコンソフトの「グラディウス」「沙羅曼蛇」をベースに構成されたOVAです。注目したいのはキャラデザインを、あの美樹本晴彦氏が担当しているということ。「メガゾーン23」以来、3年ぶりのキャラデザインです。また、個人的には監督が「科学忍者隊ガッチャマン」等の鳥海永行氏だというのが気になる点。アクション演出が冴えている人で、もっと評価されていいアニメ演出家の1人なのです。



▲アクションが見所！

▼美樹本キャラの復活なのだ



沙羅曼蛇

◆50分　コナミ　12,800円　制作／スタジオぴえろ

●好評連載コラム「谷ちゃんのアニメでばけらった!!」は、作者多忙のため、今月お休みします

監督 梅澤淳稔（うめざわあつとし） INTERVIEW

『ザナドゥ』は、"ノンストップアクション"です!!



梅澤淳稔　主要作品『赤ずきんちゃん（短編ビデオ）』『ごてんぐテン丸』『北斗の拳2』（TV）『花のあすか組』（長編ビデオ）

『ザナドゥ』を演出すると決まってすぐに、まずコミックスを読みました。そういうゲームがあることは聞いていましたが、コミックスのことは知りませんでしたから。読んでみて感じたのは、いろいろな要素がからみあいながら１本の糸にまとまっていく過程のおもしろい作品だなということでした。ただ、50分で納まる内容じゃないので、その点で頭をかかえちゃいました（笑)。出てくるキャラも多かったし…。しかもうかつに内容をはしょってしまうと、ストーリー全体がわからなくなってしまうんです。どこを省略するかについては相当悩みましたね。

原作がゲームだということで、工夫した点が２ヵ所ありました。１点は、ノンストップでアクションを見せようとしたことです。今まで“ノンストップアクション”というふれこみの映画は多くありましたが、どれも本当の意味での“ノンストップアクション”じゃなかったんです。どうしてもラブシーンなんかが入る。それはドラマである以上、仕方のないことなんですね。でも、『ザナドゥ』は原作がゲームですから、ドラマ主体の作品とは違うテンポの取り方ができるんじゃないかと考えたんです。ゲームには、ドラマにある“間”がないでしょう。だからアニメのほうでも“間”をなくして、次から次へとアクションを見せていこうと考えたわけです。そのほうがゲームらしいし、ぼく自身、“ノンストップアクション”を作ってみたかったんですよ。だから『ザナドゥ』を50分間、見てくれた人が、アクションに次ぐアクションに疲れてくれたら嬉しいんですけどね。疲れるかどうか、とにかく見てみてください（笑)。

もう１点は、とくにテーマを決めずに作ったということです。フィルムを作る時、はじめにテーマを決めておくことも重要なことなんです。でも、たとえば、テーマは愛だなんてことを作品の中でちらつかせたら、最近の若い世代の人はテレちゃうんじゃないかと思うんですよ。こっちもテレるし（笑)。そこで、とにかくおもしろいアクションを作るということに全力をあげたんです。これは冒険なんですけれどもね。で、どうしてこんな冒険ができたかといえば、やっぱり、原作がゲームだからなんですね。ゲームにはテーマはないでしょう。だから、あえてテーマに考えないで作ったんです。作品を見てくれた人が、何かテーマを感じてくれたら、それでいいと思っています。

こういう工夫や冒険ができる『ザナドゥ』という素材に出会えたのは、ぼくにとってはラッキーでしたね。

武士道精神を持つアゴラ気に入っているキャラです

でもね、“ノンストップアクション”なんてやると、ますます、ぼくはアクションものが好きな演出家だと言われるんじゃないかと心配なんです（笑)。ぼくは『北斗の拳』の演出を長い間やっていたもので、アクションが大好きということになってるんです。でも、アクションって殺陣を考えるのがタイヘンなんですよ。とくに好きなわけじゃないです。見るぶんにはイイんですけどねえ（笑)。時代劇が好きなんですよ。剣のアクションがね。見てて、あそこはこうしたら、もっとおもしろくなるな、なんて考えちゃうんです。と、いうことはやっぱり、アクションの演出が好きなのかな（笑)。『ザナドゥ』でも結局、剣のアクションには力を入れましたからね。キャラでも、アゴラが大好きですし（笑)。あいつは剣に生きてるヤツで、武士道精神がありますから。そのために自分の行動に疑問を持っちゃったりするんです。そういうキャラって、好きなんですよ。

ゲームが原作ということで、試せたこともあったんですが、逆にプレッシャーもかかりました。アニメファンだけでなく、ゲームファンの人も見ますよね。もちろん両方のファンだという人もいるでしょう。でも、ふだんアニメを見ない人に「ザナドゥ』を見て、「なんだ、アニメなんてこんなもんか」と思われてしまったらシャクですからね。なんとかアニメのおもしろさを教えて、アニメファンを増やさなきゃと思うと、結構、緊張しましたよ。アニメ界の代表になったような気がして（笑)。

それに『ザナドゥ』は、製作は東映動画なんですが、販売は東宝ビデオからなんです。だから東映動画の代表になったような気もしちゃいましてね（笑)。そっちのほうでも、プレッシャーがかかってしまいましたよ（笑)。



●カラー・50分
●￥12,800
●東宝株式会社

◆発売中　原作／日本ファルコム（角川書店刊）監督／梅澤淳稔　脚本／山崎晴哉　作画監督／新井浩一　美術監督／田中資幸　音楽／横山菁二　製作協力／東映動画　声の出演／堀川亮、川村万梨阿、神谷明、山本百合子、飯塚昭三、増山江威子、大塚周夫、八奈見乗児、製作／角川書店、毎日放送

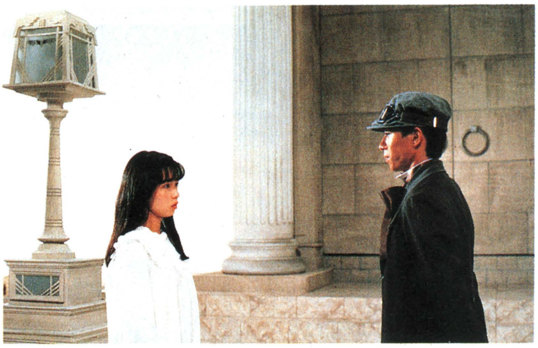
★プレゼント!!



◀ザナドゥのバッジを５名の読者にプレゼント！編集部「ザナドゥ係」まで送ろう。

生きること、生きていることの素晴らしさを、感じてほしい

「私は死後の世界を見た」なんて言うと丹波哲郎が出てきそうだけど、「三途の川の手前で子どもに呼び戻されて」とかいう話はけっこうあることだよネ。この映画の主人公・初子（中嶋朋子）も死後の世界を見ることになるけど、それとはチョット違うんだ。
　下校途中に子イヌの声に誘われて工場跡に入った初子は、そこで事故に会い、自分は死んだものと信じてしまい、魂が肉体から離れてしまう。それを見ていたユーレイの弦之丞（柳葉敏郎）が、火葬される前に肉体に戻れと説得するが、初子はユーレイもどきの楽しさに言うことを聞こうとしなかった。だが、周囲の深い悲しみに自分への愛を実感した初子は、肉体へ戻り、「生きていて良かった」と、しみじみ思うのであった。



▲ユーレイが出て来るのにＳＦＸはゼロというのも珍しい

四月怪談　◆３月19日より、テアトル新宿にて公開

少女は〝初恋〟を胸に旅立った

　今や超人気者のトオル（仲村トオル）とゴクミ（後藤久美子）がドッキング。百恵・友和を超えるコンビになるか、というのがいちばん興味深いところだけど、ストーリーはアイドル映画にありがちな悲恋もの。ゴクミが白血病で余命いくばくもない少女、トオルが少女の初恋の青年に。芸達者がズラリ出演で若い２人をバックアップ。あとはゴクミの声に表情があれば…。



▲最後の思い出づくりに２人は山に登った

ラブストーリーを君に
◆３月中旬より、渋谷東急ほかで公開予定。ゴクミの初主演作。

元祖がピョンピョンやって来た！

　最近は類似品が多くて、こうなりゃ元祖の意地にかけて、ホンモノをお見せしますとばかりに、前２作をしのぐパワーで大笑いさせてくれる。半人前の霊幻道士と組んでサギをはたらくキョンシー・ブラザースや、女妖術使いなど、新キャラクターもゾクゾク登場。だけど、なんといっても見ものは、必殺キョンシーのための道士の必携アイテムや奥儀の数々デース。



▲前作で人気のベビーキョンシーも大活躍

霊幻道士３ キョンシーの七不思議
◆３月中旬より、ニュー東宝シネマ１ほかで公開予定。

これが究極のベトナム戦争映画！

「2001年宇宙の旅」「シャイニング」など、寡作ながら、その完成度の高さから、作品ごとに映画ファンの注目を集め、必ずや期待に応えるスタンリー・キューブリック監督の、７年ぶりの最新作。戦闘シーンの迫力はもちろんのこと、戦争が人間を殺人兵器というただの“道具”にしてしまうことを強く訴え、全世界で絶賛を浴びている。まさに訓練基地は兵器生産工場だ。



▲戦争は、確実に人間性を破壊してゆく

スタンリー・キューブリック作品
フルメタル・ジャケット
◆３月中旬より、丸の内ルーブルほかで公開予定。

ヒーヒーじいさん大ハッスル！

　恋人のケイトを誘って、遺産相続した古い館へやって来たジェシーの目の前に、死んだはずのヒーヒーじいさんが。そんなバカな。もし生きていたら175歳なんだゾ!?　しかし、その館には不老不死の力を持つ不思議なドクロがあったのだ。だが、このドクロを狙って、時空を超えて悪人たちが館に乗り込んで来て……。クリーチャーたちとＳＦＸが見もののホラーコメディ。



▲館は、まるで遊園地のマジカル・ハウス

タイムトラブラー
◆３月下旬より『シンデレラ・ボーイ』と東映ホール１ほかで同時公開予定。

ベンジーの、最後で最大の冒険！

　シリーズ第１作は75年「ベンジー」。すでに12年の月日が流れているのだから、ベンジーも、かなりのご老体ではなかろうかと思うのだけど、遭難してジャングルに迷いこむという、これまでにないハードな演技を見ごとにこなしている。ホントごりっぱ。また、人間はほとんど登場せず、クーガーやクマ、オオカミのほか動物がいっぱい出て来て、動物ファンにはこたえられない楽しさだヨ！

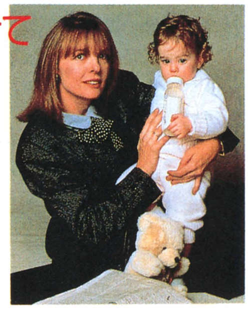


▲動物映画ならオマカセの老舗、ウォルト・ディズニーが初製作

がんばれ！がんばれ！ベンジー
◆３月12日より、丸の内ピカデリー２ほかで公開。シリーズ第４弾。

赤ちゃんから私を助けて

　男が“主夫”になって家事をやったり子育てしたり、赤ン坊を拾っちゃって、“父性本能”?に目覚めたり、なんて映画が、けっこう公開されたけど、今度は女が育児にテンテコ舞いするお話。共同経営者のポストも目前というバリバリのキャリア・ウーマンのもとに、死んだいとこの遺産として届けられたのはなんと赤ちゃん。育児に追われ仕事が手につかないキャリア・ウーマンの運命やいかに!?



▶問題の赤ちゃんを、双子の姉妹が演じているのも話題

赤ちゃんはトップレディがお好き
◆３月下旬より、日劇ほかで公開予定。

VIDEO

仁義なき戦い



魔王よりも怪物よりも、ヤクザのほうがコワイ。だって彼らは、本当にいるのだ！

やっぱり、人間が一番コワイ

「仁義なき戦い」シリーズが、やっとビデオ化されはじめた。昨年12月に『第１部』が、１月に続編『広島死闘篇』が発売。レンタルも開始され、以降の作品も、続々ビデオ化されていくようである。

さて、「仁義なき戦い」シリーズは昭和48年１月から翌年の６月までに『第１部』『広島死闘篇』『代理戦争』『頂上作戦』『完結篇』の計５作品が公開された。さらに、半年おいて新シリーズが３作品、公開され、そのうえ昭和54年５月に最終作、「その後の仁義なき戦い」が封切られている。全９作品にもおよぶ、ロングシリーズなのだ。製作は東映京都撮影所で、監督は「その後」を除いて深作欣二が担当している（「その後」は工藤栄一）。

公開当時、このシリーズは見る者に大きなショックを与え、超話題作になっていた。理由は、それ以前のヤクザ映画がヤクザを、〝義理と人情〟という言葉でひたすら美化していたのに対して、このシリーズが、それこそ仁義も何もない、ヤクザの暴力と謀略を正面から描いていたからである。また、手持ちカメラによるドキュメンタリータッチのカメラワークも魅力だった。

しかし、このシリーズの最大の魅力は、ヤクザを弱い人間として描いていたことだろう。彼らは自分の利益や面子のために、友を裏切り、殺してしまう。それは彼らが悪いからではなく、弱いからなのだ。このシリーズに描かれたヤクザ像が、そのまま本物のヤクザと同じなのかどうかはわからないけれども、それらしく見えるのは、やはりヤクザ達の弱さに、リアリティがあるからなのではなかろうか？　そして、その弱さは、「仁義なき戦い」シリーズ以前のヤクザ映画（いわゆる、任侠映画）が無視していた部分だったのだ。

が、ヤクザも弱い人間だと知っても、町でそのスジの人を見ると、やっぱり恐い。ヤクザには、映画の中から出てきて欲しくないよねェ。



▲「独眼竜政宗」で政宗の父を演じた北大路欣也が、『広島死闘篇』の主役。ラストの自殺シーンの迫力は、凄絶!!



PRESENTS

東映ビデオが発行した「仁義なき戦い」の小冊子を５名の読者にプレゼント。ご希望の方は編集部「仁義なき戦い」係まで



◆「仁義なき戦い」カラー97分　東映　¥15000



◆「広島死闘篇」カラー100分　東映　¥15000

NOVELS

小説版「イース」の秘密に迫る！
著者・飛火野耀氏インタビュー

今月、角川文庫から、小説版「イース」が発売される。ゲーム自体、「１冊の小説のような」とか「本のページを繰っていくようなおもしろさ」とかいわれていたものだけに、期待は増すばかり。そこで、作者の飛火野耀氏に、発売直前インタビュー。経歴不詳の不思議人、飛火野氏は、ヒゲをひねりながら、熱っぽく語ってくれた。

——小説版の構成は？

飛火野（以下飛） ゲームソフト「イース」と、近い将来発売される「イースII」をあわせた、大きな物語の世界をあつかっています。もちろん、ゲームの設定とは違うところもいろいろあって、「イース」をやり終わった人にも、やっていない人にも楽しんでもらえる内容になっています。

——ゲームの方では、イースの本を集めるにつれ謎が解けていく、あのゾクゾクした感じが最高だったんですけど…。

飛 小説版でも、それは生かされてます。６冊の書物を１冊ずつ集めて、１歩１歩謎の核心に迫っていくという展開ですので、安心してください。

——安心しました。で、「イースII」のほうはどのくらい出てくるか、興味シンシン…。

飛 それは…、読んでのお楽しみということで…。

——（ムムッ、ガードがかたいと思いつつ）では、ひとことメッセージを。

飛 この小説は、アドルの冒険をえがいたストーリーですが、アクションシーンだけでなく、ファンタジーのさまざまな情景も楽しんでもらえたら、と思っています。えー、それから、この小説は男性読者はもちろんのこと、女の子にも読んでもらいたいなぁ…。（と、なぜか女の子を強調）。



▲「イース 失われた王国」　飛火野耀著　イラスト＝藤原カムイ・杉浦守　角川文庫　予価420円　３月上旬発売

ともかく「イースファンだけでなく、すべてのRPGファンに贈る」という小説版イースに乞う御期待!!



PROFILE

生年、経歴共に不詳。本人は十年前のクリスマスイヴに突然出現したと主張しているが…

JOT

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長
吊端撃彦(つるはしげきひこ)のオナニー放談

活気づく、JOTも春うらら(撃彦)

うおぉぉーっと。日頃は冷静かつ沈着にせんずりをこいている吊端も、さすがに今回ばかりはいきなりうならせていただいた。ここ何カ月かの最強オナペット・かわいさとみを追い抜くのはいつ、誰が、どのようにと思っていたが、とうとう今月、新星山崎がそれをやりとげた。しばらく膠着状態だったチャートも、今後また活気づいてくるであろう。吊端もイチモツを握る手に思わず力が入ろうというものよ。フォッフォッフォッ。

さて1位の山崎は、愛くるしい顔に似合わずファックがやけに大胆な娘である。最初は控えめにあえぐだけだが、しまいにゃ上半身をベッドからずり落としてイキまくるのだ。小ぶりなバストがプルプルして、ロリコン気味の人間にはたまらぬ刺激が走るであろう。山崎の明るさvsかわいの清純さ、これからこの闘いに目がはなせないと吊端はホクソ笑む。

3位㊗の斉藤唯も、明るいイメージの美少女。フェラチオの好きそうな口元がそれだけで5回はこけるほど魅力的だ。服を着てればお嬢さん、服を脱いだらフェラチオ好き。悶える姿はインランそのもの……ほぼ完ペキである。

今月は新顔が多くて華やか。こいつは春からエンギがいいわいわい。ピュッ!!



▲「あなたとしたい」(アテナ映像)の斉藤唯。尻割れパンティ姿がエッチでおま



▲「青林檎」(ロコ)の山崎かおり。セーラー服で男にもて遊ばれるかおりである

今月	先月	TOP 10 GAL
1	2	山崎かおり
2	1	かわいさとみ
3	初	斉藤　唯
4	3	立原友香
5	4	岡崎真理
6	5	浅倉麻里
7	6	かがみ愛
8	9	百瀬まりも
9	初	白浜なぎさ
10	初	東　清美

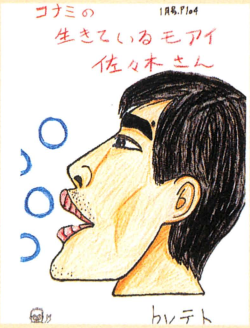
Goちゃんの似顔絵男爵

己れの画風を確立せよ!!

寒さがゆるんで読者諸君の肩の力も抜けたのか今月はなかなかの力作ぞろいでした。最優秀作はテト君の「コナミの佐佐木氏」。テト氏は何枚か投稿してくれてますが、すでに自分の画風を持っていますね。それにその画風に合う少し変わった顔の人を似顔絵の対象にしているのも、己れをわきまえていてニクいです。細かいところは少し似てないけれど自分の線を保ちながらそっくりに描く、というのは大変難しいものなので目をつぶります。佳作は横沢君の「荒俣宏氏」。似てないんですが似顔絵に必要な「誇張」がある点を買いました。横沢君はまず荒俣氏の鼻の付近に目がゆき、「これなら似せられる」と考えて描き始めたのだと思います。発想はマル。あとは細かい観察をしっかりやれば男爵の地位も近いと次作に期待します。チャレンジする若者のみが、「単なるガキ」から脱出できるのです。

▶佳作は群馬県の横沢君。がんばれば男爵も近づいてるぞ





◀今月号の男爵に輝いた宮城県・PNテク君。常連なりに実力派である

●業務連絡　いよいよ男爵用のサイン色紙(GO!先生特製の印かん付)の出来上がりもまじか。ますます投稿にはげむように!!

●大好評連載「ジャガーじゃが!!」は、ジャガー氏事業多忙のため、今月お休みします。

大仏くん

山松ゆうきち



小田嶋隆の

新妖怪百物語



私は見た！
キミはもう見たか!?
テクニカルエッセイストの
雄が語りおろす現代の妖怪話、第2弾!!

諸君、「なめくじ」という生き物を知っているだろうか。そう、あのぬめぬめピクピクしたやつである。あれはなぜか一夜のうちに大量発生して壁といわず階段といわず、自分が通ったところをかならずぬめぬめにしてしまうのである。

あいつを単に家のないかたつむりだぐらいに思ってなめてかかってはいけない。なめると舌がぬめぬめして大変に気持ちが悪いのだ。

さて、そのなめくじをセクシーだと思ってしまうような男が広い世の中にはいたりするから不思議の種は尽きない。確かにあの濡れたような肌の具合いはちょっと人肌の感じに似ているし、なにせ全身が粘膜というのは、これはぬめぬめのピクピクであるのだからして、確かにちょっとしたものではある。

実は南米のアマゾン流域には身の丈1メートルを超える巨大ななめくじがいるのだが、こういうのを見るとなめくじ好きは「ゴクミ」じゃなかった「ゴクリ」と生ツバを呑んだりする。頬ずりをするのもいる。もしかしたらそれ以上のところまで行ってしまうヤツがいないとも限らない。

というわけで、ここに「なめくじと人間の混血児」という恐るべきものの出現が準備される。それが「ベロンベロン」である。

「ベロンベロン」は妖怪である。

「まいったぜゆうべはヨシダさんがベロンベロンになっちまってさ」

のベロンベロンとは違う。「ベロンベロン」はストリートゲーマーたちに恐れられている不気味千万なる妖怪なのである。

諸君はゲーセンで操作レバーやボタンが異常にぬめぬめしていることに気づいて、

「うへえ」

と思わず手を離したことはないだろうか。あるいは、パソコンのキーボードやジョイスティックがとても人間の汗とは思えないベタつきかたで光っているのを発見したことはないだろうか。

そうだ。その通りだ。「ベロンベロン」がゲームをやったあと、あらゆるジョイスティックは糸を引き、すべてのプッシュボタンはぬらぬらとした光沢を帯びるのである。

都市型妖怪の常として「ベロンベロン」もまた一見人間のように見える。しゃべりかたが妙にベタついているのと、暑くもないのにいつも汗をかいている点を除けば、まったく普通の人間だ。が、こいつが触ったものには必ず「ベロンベロン粘液」が付着する。座布団はベターっと重くなりドアの取っ手はつるんとするのである。

そして恐ろしいのはこの「ベロンベロン粘液」に触れた者が、痴呆化してしまうという事だ。ゲーセンに行くと、口をだらりと開けて、瞳孔を拡散させた白痴ゲーマーが必ず、何人かはいる。みんなベロンベロン粘液にやられた犠牲者だ。

諸君、ゲームをする前には必ずティッシュでゲーム機を拭くようにしようではないか。私の友人の山岡は「クリネックス」の箱を常に持ち歩いているので「山岡ティッシュ」と呼ばれているが、見習いたい姿である。では。

●アイアン田中改め ホンダラ田中の BOOK REVIEW

小田嶋氏の処女単行本、ついに登場!!

本誌でも「オタッカー考現学」や「新妖怪百物語」で奇才をふるう世紀末エッセイスト、小田嶋隆氏初の単行本である。氏には半ば宗教的といえるほど熱烈なファンが多く、以前から単行本を望む声が高かったのだが「何事にも焦らず」という氏の性格ゆえに発刊が遅れていた。数年来の願いがかなってようやくこの本を手にした今、僕は「ついに出たか……」という熱い感動を抑えることができない。いずれ日本文学史上に名前を残すであろう氏の処女エッセイ集である。まぁそれも無理はないだろう。

本の紹介に移る前に、ちょっと小田嶋氏自身について話をしておこうと思う。コンプティークの読者は、おそらく氏についてほとんど何も知らないのではないかと察するからだ。小田嶋隆、31歳、男、新婚。――早大教育学部卒業後、某コーヒー会社へ就職するが、骨折が理由で半年で退社。その後、放送作家、コピーライター、作詞家、バンドのヴォーカル、イラストレーター、テクニカルライターなど数々の職種を同時に渡り歩き、波乱にとんだ20代を過ごす。現在、客観的には「エッセイスト」だが、自称「渡世人」。

『我が心はICにあらず』は、そんな小田嶋氏が『遊撃手』と『Bug News』に過去数年間書き連ねてきたエッセイの総集編で、氏の目に映ったパソコン、ゲーム、そしてそれに群がる人々（そうだ、パソコン雑誌編集者やハッカー、ゲーマー、オタッカーたちのことだ！）の数奇な行動がつぶさに記録されている。

「ハッカーの人生観、就職問題、恋愛について」

「ハイテクとパンチパーマの店員と外国人が交差する不思議な街、アキハバラについて」

例えばこんなテーマについて、正面からではなく右斜め上45度から氏は独特の解釈と理論を展開する。ごく自然な話題から続いていくその文章は不思議と理屈が通っており、鮮やかな切口と鋭い観察眼に一種感動すら覚えるほどだ。少しでもパソコンに関わったことのある人ならば必ずや「うんうんっっ」と納得し、次にその裏に秘められた痛烈な風刺に気づき「う〜む」とうなることは間違いない。



◀小田嶋隆「我が心はICにあらず」BNN 1200円 レビュアーの田中氏が少なくとも3度登場する

最後にエピソードを一つ。「ハッカーはコーヒー牛乳を好む」というのが小田嶋氏の持論なのだが、いつだったかその話を僕にしてくれたとき氏が飲んでいたのはジョージアの缶入りカフェ・オレだった。たぶんそのあたりが氏の持ち味だと思うが、どうだろうか？

イラスト／中野豪











今までにこれほど可憐なグラフィックデータ集があったであろうか。手抜きと妥協を完全に拒絶した美しい画面。1度見た者は2度、2度見た者はずっと見ていたくなる美少女達が総出演。その上、超高速アニメーションを搭載。あなたの美少女達への熱い想いを、このソフトでかなえてさしあげます。

●リップスティックシリーズ(#1〜#5)
#1 ロリータ編
#2 女子学生編
#3 OL編
#4 白衣の天使編
#5 スチュワーデス編

●PC-8801SR以降
●PC-9801シリーズ
●MSX2(3.5インチ2DD版のみ)
各定価 ¥3,000

超高速アニメーション搭載。(除MSX2版)

フェアリーテールソフトウェアー覧表	PC8801SR以降	PC9801シリーズ		MSX2		価格
	5″2D	5″2DD	5″2HD	3.5″2DD	ROM	
セーラー服美少女図鑑Vol.1〜Vol.6	3月15日	未定	未定	未定	未定	各¥3,800
東京女子高生セーラー服入門#1-#3	◎	◎	◎	◎	未定	各¥4,800
殺しのドレス	◎	未定	未定	未定	未定	¥6,800
リップスティック#1-#5	◎	◎	◎	◎	未定	各¥3,000
ふぇありぃてぃる	◎	◎	◎	2月中旬	未定	MSX2¥5,800
ほっと・MILK	◎	◎	◎	2月中旬	未定	88・98¥7,800
あぶない女性心理学入門	◎	◎	◎	未定	未定	¥5,800
麗奈	◎	未定	未定	未定	未定	¥4,800

◎…好評発売中!! 日付け…発売予定日

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合—商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合—郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

フェアリーテール
Fairytale
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内 TEL.03(200)9834

JAST
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7
TEL. 03-706-9766(代)









イース　主な登場人物



◀アドル

本編の主人公。海辺の村の漁師の少年。フィーナの失なわれた記憶をとり戻すため、旅立つ。



フィーナ▶

記憶を失ない海岸に流れついたところをアドルに発見される。どうやらどこかの国のお姫様らしいんだけど…。



◀ジェバ

魔法使い。みなしごだったアドルを育ててくれたサラのめい。陽気なねーちゃんである。

［羽衣 翔 はごろも しょう］「コンプティーク」期待の新鋭。なぜかMEIMU先生の後輩。道に迷うことが得意で、立川(東京)で待ちあわせたら市川(千葉)に行ってしまった実績がある。大学を休学して「イース」連載にかけるが、このまま専業まんが家になってカタギには戻れないだろうという声も強い。妹1人あり。



Ys イース

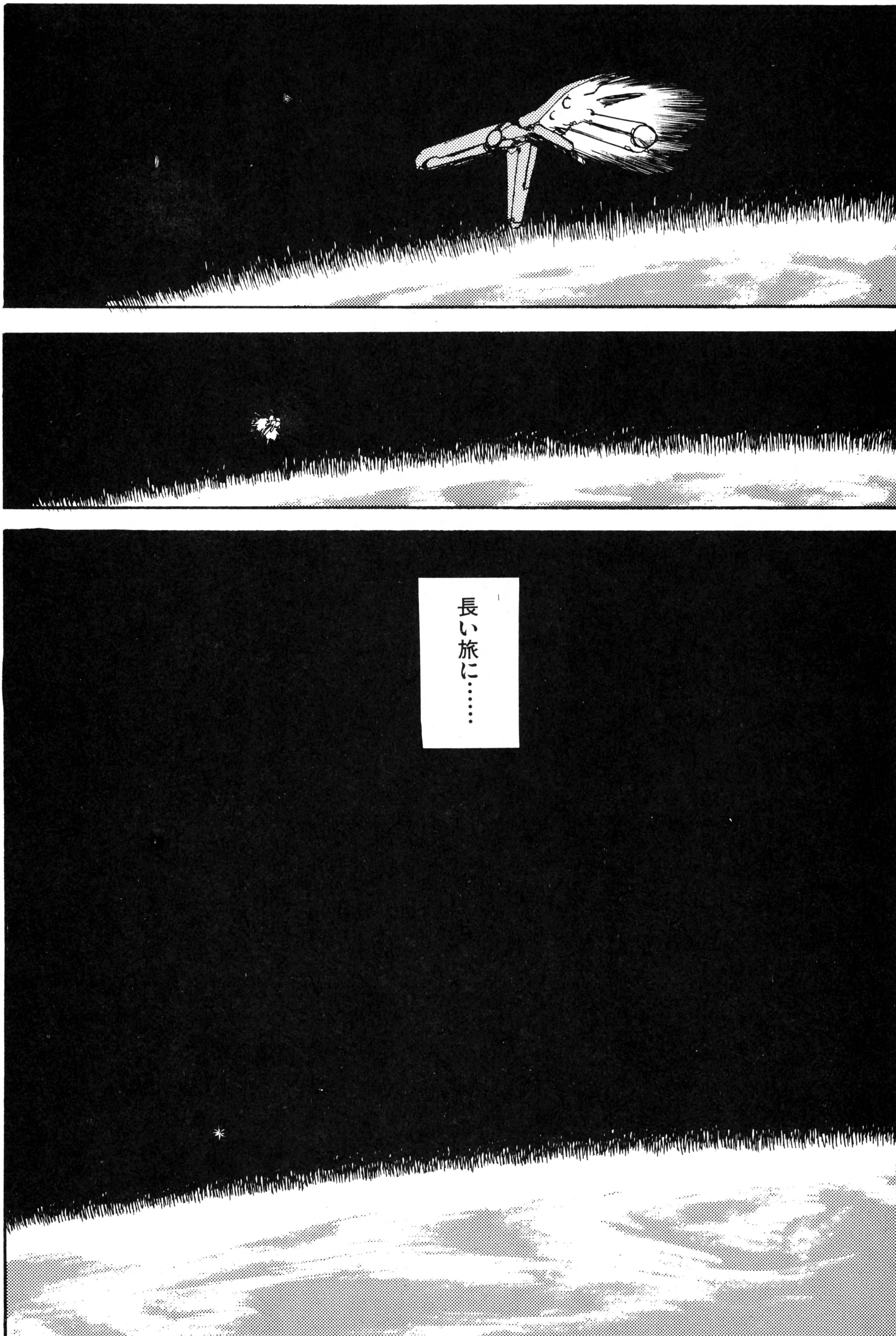
予告編

● *愛の迷い子*

羽衣翔　SHOW-HAGOROMO

次号より堂々連載開始

「神星記ヴァグランツ」第2部単行本化決定!!　5月下旬発売予定。



第2部最終回・完

第3部は新雑誌「コミックコンプティーク」の増刊号にて掲載の予定です。


見て
メイフロンティア
移民船団
だわ……
彼らは長い旅に出るのね…
そして…僕らもね
ライ……


フィーニア!!
ゴゴー
ローラン……
フィーニア!!



戻れっ！この機械野郎!!
〝機械野郎〟なんてひどいわね……
フィーニア！
そうじゃない！僕は――
フィーニア！とにかく死んじゃだめだ!!
あなた……さっき言ったでしょ 命よりも大事なものが……
…！何をする!!
うおぉっ
ダッ


!?
フィーニア!!
ドサ…
ライ様
退却
いたします
……なっ
ば…ばか!
戻れ!!


テレス!!
ガギキ
くっ
なぜ命をまっとうしようとしない？
……
う……
!!


地獄へ…
堕ちるのだ!!
ドッ
くっ
チャッ
!!
逃げるのよ!!
神は倒せないわ!!


ジャメン!!
バリアル!!
あなたたちは人間を滅亡させようとしている……
！
裁きをうけなさい
ガシュン…
ギャッ
ぐっ
地獄へ堕ちろ!!
その声は！


聞いたか諸君！我々はためらってはならない!!
全弾敵艦隊へ発射!!振り切るぞ!!
密集編隊を組め！艦隊特攻をかける!!
要塞衛星（ドメスティック）を押しもどすのだ!!
あいつ……どこの誰かは知らんが生きのびればまず大統領候補だな
わっ
ぐおっ


死は恐いさ…
それに悲しい……
でも!それで真実がわかるなら──僕が何者なのか世界とは何なのか
少しでもそれがつかめるなら身の危険と交換に──
僕にはそれを選びとる用意がある
たとえ人を殺してもそうするというのか!?
そうだ!!


ローラン……
バリアル！お前のカメラで中継しろ!!
もうやってる！
僕は…
僕は様々な世界を見てきた
死を恐れるあまり真実から遠ざかりただ日々を無為に送っている人々がいた
いつも生命の危険にさらされながら真実を求めて止まぬ人々がいた…


!!
フィーニア!!
小賢しい技術など
捨てるのです
未知への野心が
駆けぬけた後に
残るのは滅亡
だけなのですよ
違う!!
あなたは
まちがっている
!?
人間は未知の中に
新たな真実を
見い出すことが
できるんだ!!



野心は自然をねじまげ世界の調和を乱し……
生物に平等に与えられるべき賜物である地球さえ破壊しようとします
人間は生命の繁栄の頂点として生を授かったのです
これは…
野望のための消耗品ではありません
裁きを……
ヴン‥
受けなさい!!



見なさい
荒廃した
故郷を…
これが
おまえたちの
野心の
結果です


おい！
動けるのか？
はい…
修理して
いただきました
ギ
!!
カッ
人間よ
武器を
捨てなさい
愚かな
争いを
止めなさい


全艦最大加速！
敵艦隊前面を突破！高軌道に上がる!!
ローラン
ライ！
!!
僕は!?
手伝ってくれ 我々はコアブロックを破壊しにいく
衛星を止めなくてはならんのだ
早くしないと移民船団の4千万人の人が死んでしまうわ！



将軍!! あれを! 衛星(ドメスティック1)が――
環腕(アーム)を切離している!
アムラック主力艦隊旗艦司令室
……
いかん! 移民船団(メイフロンティア)に気ずいたようだ!
ドメスティック1加速中!!
40分で船団は捕捉されます
敵低軌道艦隊(ビュスレン)接近! 距離8万!!


たとえば
あの少年……
健気じゃないか
くく…
!?
ズズ
フワ…
自転が止まった…
至高存在が
目覚めた以上
もう君一人の手
には負えない
……
手をかしてもいい…
データを渡したまえ
これは君の義務でも
あるんだ
……


君はいつも他人を犠牲にするんだな
ギッ
君がそれほど賢者の道にこだわっているのもわかる
それに我々を信頼していないことも……でも――
昔の君はそんなじゃなかった
………


ヴーーーッ
うっ
……くっ
ヴーー…
ヨロ。。
ふう
行くのよ！ テレス…
ヨロ…


きゃあ
テレスッ!!
テレス!!


これで帰れるわね ライ！
……
あ…うん！
君たちは 腕から 脱出したまえ
ヌッ
“ライ”…？ それって ローランのこと？
軸方向は 激戦区だからな！
ライ！
彼女のために 来たのね
それじゃ ……フィーニア

神皇記ヴァグランツ
Vagrants

第2部・最終回

長き旅へ

Story ヴォクソール・プロ
Art 麻宮騎亜




ヴァルツェル進撃ー!!
3月末日新発売
史上初、音声によるコマンド入力(ジャストサウンド-SE使用時)、FM音源BGM、本格的アニメーションをふんだんに盛り込んだスペースファンタジー!!
JASTSOUND Plus
(ジャストサウンド・シリーズ可)
CAUTION
●対応機種●
C-88 SR/FR/MR/TR/FH
MH/VA/FA/MA
M-77 AV/20/40/20EX/40EX
C-98シリーズ(但し、XAは除く)
1シリーズ MSX2
ライブ専用、ディスク三枚組
(但し、PC-98シリーズは
ディスク二枚組)
Valzell
ヴァルツェル
定価8,800円
シュミレーションアドヴェンチャー・ウォー
全国各地へ通信販売
方法 品名、機種名明記の上、
現金書留でご注文ください。
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F/5F
銀行振込口座 三井銀行経堂支店㊟5252817
TEL：03(706)9766
FAX：03(706)9761
株式会社 ジャスト
JAST
JASTSOUND SE
ジャストサウンド専用音声認識装置 定価34,800円
ジャストサウンド・シリーズの決定版
イクに向かって音声を入れるだけでOK。キーボードは不要。
ソコン間では、RS232Cによって接続。
ャストサウンドをバージョンアップした、ジャストサウンドプラス内蔵。

昭和6 年7月3日第3種郵便物認可

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397704494 雑誌13977-4